L'ECRAN FANTASTIQUE

OCTOBRE 82/ 20 F/Nº 27

LE MENSUEL COULEURS DU CINEMA FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION

STAR TREK II
LA COLERE DE KHAN

LE DRAGON du lac de feu

VIDEO FANTASTIQUE

NOTRE POSTER : POLTERGEIST

L 1552-27-20 F


LA MACHINE A REVER
METAL HURLANT
NUMERO
HORS SERIE
SPECIAL ROBOT
RÉCITS COMPLETS EN B.D. CHROMÉ
M 2197 - 79 bis - 20 F
WARKEN

Rédaction, édition :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs-Elysées -
75008 Paris - Tél. : 562.03.95.

REDACTION

Directeur/Rédacteur-en-Chef :
Alain Schlockoff

Secrétaire de Rédaction :
Dominique Haas

Comité de Rédaction :
Bertrand Borie, Guy Delcourt, Frédéric Lévy, Christophe Gans, Dominique Haas, Pierre Gires, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Alain et Robert Schlockoff.

Avec la collaboration de :
Olivier Billiottet, Valérie Delcourt, Alain Gauthier, Cathy Karani, Evelyne Lowins.

Correspondants à l'étranger :
Randy et Jean-Marc Lofficier (U.S.A.), Alan Jones, Mike Child, Phil Edwards (G-B), Salvador Sainz (Espagne), Danny De Laet (Belgique).

Documentaliste :
Daniel Bouteiller.

Maquette :
Michel Ramos.

EDITION

Directeur de la publication :
Alain Cohen.

Abonnements :
Média Presse Edition,
92, avenue des Champs-Elysées
75008 Paris.
Tarifs : 11 numéros : 170 F
(Europe : 195 F).
Autres pays (par avion) : nous consulter
(voir bulletin d'abonnement page 80).

Inspection des ventes :
ELVIFRANCE : (1) 828.43.70

PUBLICITE

Publi-Ciné, 92, Champs-Elysées - 75008
Paris - Tél. : 562.75.68.

Notre couverture : « Star Trek II », de Nicholas Meyer.

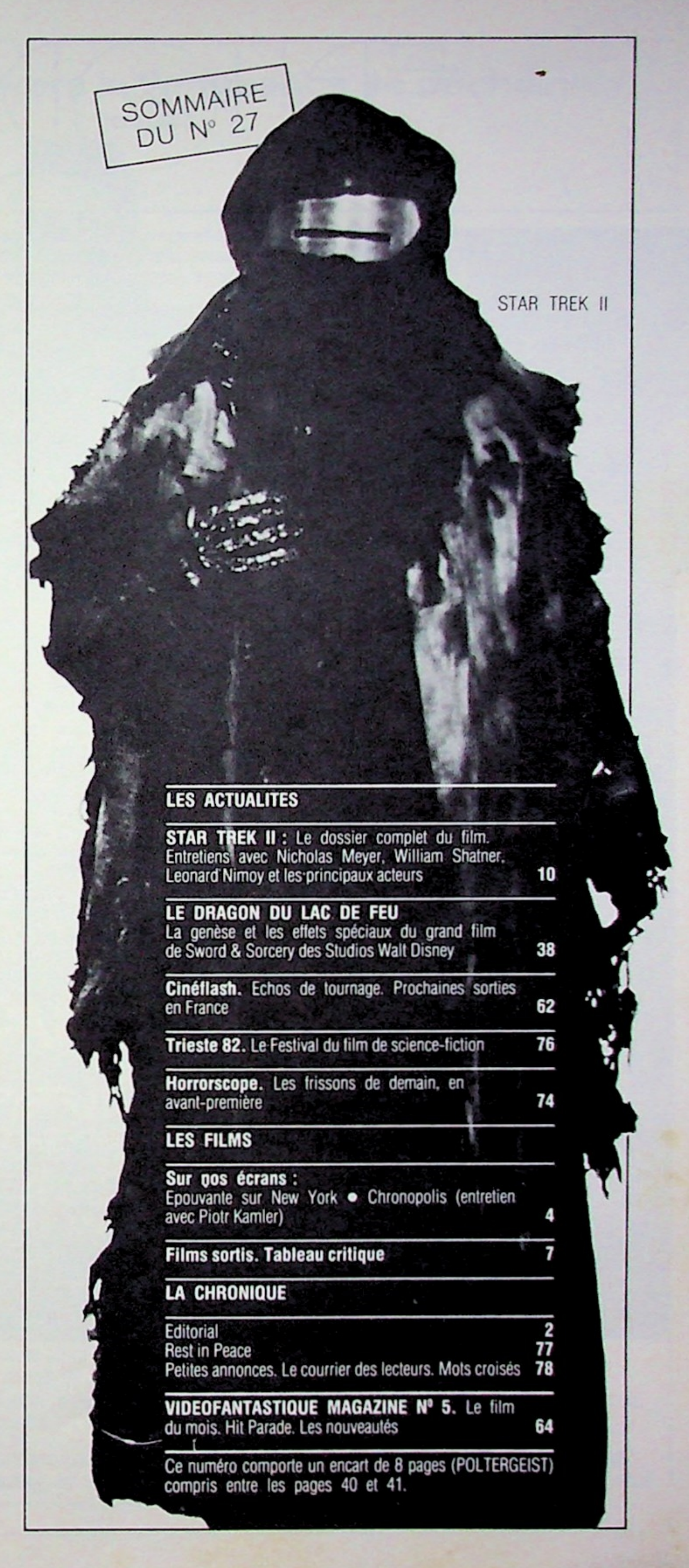
L'Ecran Fantastique mensuel est édité par Média Presse Edition, Commission paritaire : n° 55957. Distribution : Messagieres Lyonnaises de Presse.

Dépôt légal : 4e trimestre 1982,

Composition, photogravure & impression : Imprimerie de Compiègne.
Ce numéro a été tiré à 23 000 exemplaires.

L'Ecran fantastique n° 28 paraîtra le 2 novembre.

SOMMAIRE DU N° 27



STAR TREK II

LES ACTUALITES

LES FILMS

LA CHRONIQUE

Ce numéro comporte un encart de 8 pages (POLTERGEIST) compris entre les pages 40 et 41.

EDITORIAL

par Alain Schlockoff







Le triomphal retour des héros de l'Enterprise (« Star Trek 2 : la colère de Khan »).

L'Héroïc-Fantasy et le Space-Opera de nouveau à l'affiche ! Une œuvre attendue depuis fort longtemps et le retour de l'équipe de l'incroyable Enterprise préparent ce mois-ci une fin d'année de rêve...

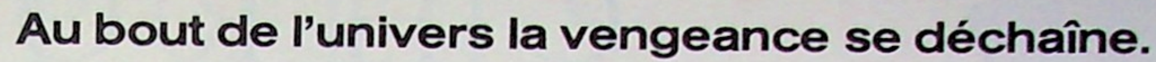
Quête chevaleresque philosophique d'une qualité spirituelle digne d'*Excalibur*, avec — fait nouveau ! — l'apparition d'un monstre géant qui tient la vedette (ici, une créature intelligente et pensante), *Dragonslayer* ne déçoit nullement nos espérances. Les magiciens de Lucasfilm ont réussi un tour de force, donnant vie avec une parfaite vraisemblance à cet animal fabuleux du bestiaire fantastique, grâce à l'utilisation savante et efficace du *go-motion* (procédé d'animation électronique mis au point pour *L'Empire contre-attaque)*. *Dragonslayer* s'avère un *enchantement* visuel à plus d'un titre : outre ses remarquables effets spéciaux, cette production des studios Disney évoque un univers magique proche de celui du film de Boorman. Une photographie extraordinaire restitue avec splendeur les sauvages paysages du Pays de Galles. Le souci du moindre détail confère à *Dragonslayer* une authenticité absolue, selon le vœux de ses créateurs : « Il est important de retenir », affirme le co-producteur Hal Barwood, « que la seule façon de rendre convaincante une idée fantastique, est de réussir à faire croire qu'il s'agit de la réalité ». Une réalité bien particulière au film, les concepts médiévaux traditionnels ayant été rejetés. « Pas de chevaliers en armure étincelante », poursuit Barwood, « pas de banderoles flottant dans le vent, pas de dames délicates portant des voiles diaphanes et faisant un signe d'adieu du haut de châteaux à tourelles, pas d'amour courtois ! A la place, nous avons entrepris de créer un monde très étrange, avec des valeurs et des coûtumes non moins étranges, imbibé de superstition, où les vêtements et les façons de vivre des gens sont rudes, leurs maisons et villages primitifs, et leur campagne datant presque de l'époque préhistorique, afin que l'idée de magie soit un élément naturel de leur existence. Pour cette raison fut choisie la Grande-Bretagne de l'Age des Ténèbres, postérieure au départ des Romains et antérieure à l'apparition du Christianisme ».

Inspiré par la séquence de « L'apprenti sorcier » de *Fantasia*, où le jeune sorcier, ambitieux et inexpérimenté se lance dans la magie et a tendance à tout rater, *Dragonslayer* adapte brillamment la technologie moderne des effets spéciaux à l'épopée de St-George et du Dragon. De *La mort de Siegfried* de Fritz Lang au *7e Voyage de Sinbad*, le cinéma n'a guère été avare en semblables monstres cracheurs de feu. L'on se souviendra de la créature mécaniquement articulée de L'*Epée enchantée* de Bert I. Gordon, ou du multicolore et pittoresque dragon des *Contes de Grimm* de Georges Pal, magnifié par le Cinérama. Nous vîmes même, voici deux ans, dans un excellent court-métrage d'animation français, *Barbe Bleue* se transformer en ce terrifiant animal (à l'instar des séquences finales de *La Belle au Bois Dormant* et de *Jack le Tueur de Géants)*. Mais jamais la réussite ne fut autant probante qu'avec ce *Dragon du Lac de Feu* que nos lecteurs pourront enfin découvrir ces jours prochains...

De 1966 à 1969, la télévision américaine diffusa, avec le succès que l'on sait, le feuilleton *Star Trek*. Reprenant l'un de ces épisodes, la Paramount, dix ans après, devait produire l'un des films les plus coûteux de l'histoire du cinéma (quarante millions de dollars !). Fidèle à la série dans son esprit, *Star Trek - le film* connut une excellente carrière commerciale, mais déçut ses spectateurs par une direction d'acteurs laborieuse. En revanche, cette production bénéficiait des époustouflants trucages dirigés par Douglas Trumbull.

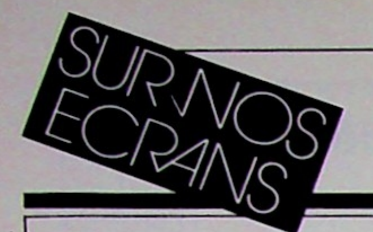
A nouveau inspiré d'un épisode TV (« Space Seed »), *Star Trek II : la colère de Khan* intensifie les qualités du feuilleton d'origine, sous le dynamique contrôle de Nicholas Meyer (auteur du remarquable *C'était demain)*, l'accent ayant été mis cette fois sur le rythme, avec une attention toute particulière pour la psychologie des personnages. Le capitaine Kirk et l'attachant Mr Spock trouvent ici un digne adversaire en la personne du redoutable Khan, un rôle judicieusement confié à l'excellent acteur Ricardo Montalban.

Aventure attrayante et riche en suspense, *Star Trek II* a passionné tous ses interprètes, lesquels, dans les pages suivantes, nous livrent leurs impressions de tournage...



STAR TREK II
LA COLERE DE KHAN

LES FILMS PARAMOUNT présentent
STAR TREK II LA COLÈRE DE KHAN avec WILLIAM SHATNER • LÉONARD NIMOY • DeFOREST KELLEY et JAMES DOOHAN • WALTER KŒNIG • GEORGE TAKEI NICHELLE NICHOLS avec BIBI BESCH et PAUL WINFIELD dans le rôle de TERRELL avec pour la première fois à l'écran KIRSTIE ALLEY dans le rôle de SAAVIK et avec RICARDO MONTALBAN dans le rôle de KHAN • Musique de JAMES HORNER • Conseiller exécutif GENE RODDENBERRY d'après STAR TREK créé par GENE RODDENBERRY • Producteur exécutif HARVE BENNETT • Scénario de JACK B. SOWARDS • Une histoire de HARVE BENNETT et JACK B. SOWARDS produit par ROBERT SALLIN • Réalisé par NICHOLAS MEYER DOLBY STEREO dans certaines salles PANAVISION® un film PARAMOUNT Distribué par CINEMA INTERNATIONAL CORPORATION

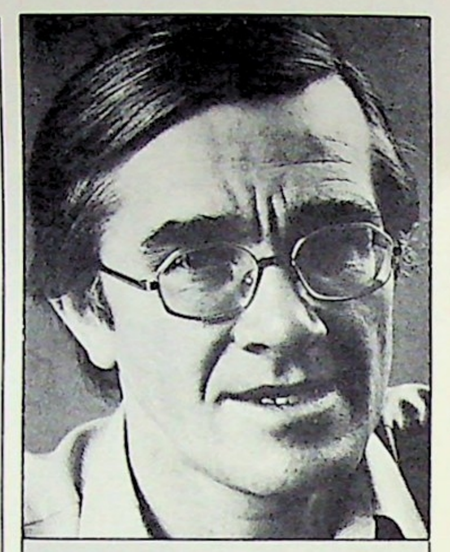


LA MUSIQUE DES SPHERES

On ne manquera pas de rapprocher — en bien ou en mal — *Chronopolis* des *Maîtres du Temps*, puisque, films d'animation français tous les deux, ils sont tous deux bâtis autour d'un même sujet, déjà annoncé par leurs titres presque interchangeables (1) : le Temps. D'ailleurs, point de doute possible : ces Chronossiens qui, dans leur lointaine cité, *fabriquent* la matière même du Temps, ne peuvent qu'être parents de ces « Maîtres » qui rejetaient les planètes des années en arrière afin de les mieux coloniser. Mais gardons-nous d'exagérer les ressemblances. *Chronopolis* est d'une intelligence et d'une beauté autres, ce qui a fait écrire à des plumes charitables — celles-là mêmes qui prétendaient le défendre — que c'était un films difficile. En réalité elles ont confondu les adjectifs *difficile* et *original*.
D'un point de vue technique d'abord, *Les Maîtres du Temps* étaient un *dessin animé*, tandis que *Chronopolis* est un *film d'animation* au sens le plus large du terme, faisant appel à de multiples techniques, utilisant des volumes et des décors en relief. Du point de vue de la construction du récit, l'opposition est encore plus marquée : malgré son utilisation subtile et ironique des paradoxes temporels, le film de Laloux et Moebius était bâti sur le modèle d'un roman policier traditionnel, avec quelques énigmes initiales et une révélation finale — deux personnages apparemment différents n'étaient qu'un seul et même personnage. Le film de Piotr Kamler, peut-être d'emblée plus abstrait puisque, comme on l'a dit, ses Chronossiens n'utilisent pas le Temps, mais le fabriquent, s'amuse à révéler *tout* au spectateur, et par les mots, et par les images, dès les deux premières minutes, plaçant malicieusement celui-ci dans la curieuse situation de quelqu'un qui sait sans savoir qu'il sait. Et ce n'est pas un hasard si la voix professorale de Lonsdale semble se moquer du monde en énonçant l'espèce de petit commentaire qui ouvre *Chronopolis :* elle se moque effectivement du monde, car elle sait bien que le spectateur va spontanément s'égarer dans le mystère fumeux et inutile des quatre manuscrits qu'elle énumère, et qu'il ne se rendra pas compte que ces mots qu'il entend lui indiquent, par leur seule présence, et indépendamment de leur contenu, ce que fut le sort de la Cité de Chronopolis. En fait, cette ironie du commentaire n'est qu'une forme parmi d'autres de l'ironie du Temps et du Destin. A sa manière, *Chronopolis* pose la question absurde du Pouvoir et de la Liberté : maîtres suprêmes du Temps, les Chronossiens n'auront jamais le plaisir simple de transgresser des lois qu'ils ont eux-mêmes établies... à moins d'en payer le prix.
Qu'on excuse le caractère un peu confus des lignes qui précèdent. On aura déjà compris que *Chronopolis* fait partie de ces très rares films qu'on ne peut raconter sans les trahir totalement. Car même lorsque l'on connaît l'identité de l'assassin dans un film policier, on peut toujours changer de point de vue en examinant de plus près *comment* l'assassin se fait prendre. Mais *Chronopolis* est construit de telle façon que les questions « Que se passe-t-il ? » et « Comment cela se passe-t-il ? » ne sont qu'une seule et même question. Si l'on s'étonne en entendant Piotr Kamler déclarer qu'au bout de cinq ans de *réalisation* le scénario de son film n'était toujours pas écrit — d'habitude il n'est guère de films qui ne succombent à un pareil traitement —, on comprend en voyant *Chronopolis* pourquoi la charrue devait être mise avant les bœufs.
Certes, on peut raconter que les Chronossiens fabriquent le Temps sous forme de sphères qu'ils envoient dans l'univers le long d'interminables pipelines ; on peut dire qu'ils savent qu'un Evénement se produira lorsqu'une sphère particulière rencontrera un être humain particulier ; on peut aussi révéler que l'histoire commence au moment où une sphère décide d'aller son petit bonhomme de chemin *sur* — et non pas *dans* — un pipeline, alors que, quelque part sur la Terre, un alpiniste escalade une montagne... Mais c'est déjà dénaturer le film qui dit tout cela avec ses *images*. Alors que souvent les films d'animation se contentent d'imiter — même dans leur fantaisie — les films réalistes, Piotr Kamer a mis la spécificité du genre de l'animation au service de son histoire. Le film ne raconte pas tant quelque chose qu'il se forme lui-même en même temps que se fait le récit.
Dans certains films, les qualités techniques sont là comme pour racheter les faiblesses du reste, mais la perfection de l'animation et la force des images font l'essence même de *Chronopolis*. Dans des décors à la fois énigmatiques et serins, tout baignés d'une lumière solaire, des personnages qui semblent sortis des calendriers incas se livrent à d'étranges rites de naissance et de mort, où les chutes sont envols, et où les érosions sont libérations. Certes, on ne comprend pas tout dans *Chronopolis*, et d'une certaine façon il s'agit de cinéma expérimental. Mais les expériences ne sont pas toutes conduites dans des laboratoires. Il en est certaines qui mènent tout droit à l'émotion.

Frédéric Albert Lévy

(1) « Chronopolis » signifie en grec « la Cité du Temps ».



France 1982.
Production : I.N.A./A.A.A./Productions du Cirque. Réal., scén., phot. et animation : **Piotr Kamler.** Assistant : **Daniel Buthiaux.** Mus. : **Luc Ferrari.** Texte de : **Gabrielle Althen, Piotr Kamler.** Cost. : **Krystyna Kamler.** Traçage : **Diane Chretien, Maria Tatarczuk, Babette Vimenet.** Assistance technique : **Jean Mouselle, Jean-Claude Birjus.** Mont. : **Michèle Péju.** Mixage : **Jean-Claude Voyeux,** Studios Marignan. Dir. de production : **Marcelle Ponti.** 70 mn. Eastmancolor.

ENTRETIEN AVEC PIOTR KAMLER

***Chronopolis* se range dans la catégorie des « films d'animation », mais est-il possible de définir votre film de façon un peu plus précise ?**

Chronopolis est l'aboutissement d'une série de courts-métrages d'animation, le mot *animation* devant être pris dans un sens très large. Je n'ai jamais réalisé de *dessin animé*. Ma formation est celle d'un peintre, d'un graphiste. J'ai fait des films tout de suite après les Beaux-Arts en étant très influencé par les procédés de la peinture : j'ai animé par exemple des poudres de couleur.
Les sphères qu'on voit dans *Chronopolis* sont tantôt réelles, tantôt dessinées, mais n'apparaissent jamais comme un dessin. Le film combine plusieurs techniques : marionnettes, volumes animés, surimpressions (jusqu'à dix parfois sur une même image), mais il n'y a pas eu de travail optique en laboratoire. Tout a été fait dans un seul atelier où se fondaient les différentes techniques : certaines images se composent à la fois de marionnettes, de décors en volume, et de points plats. Les nuages, contrairement à ce qu'il semble, sont dessinés.
En fait, le procédé qui caractérise *Chronopolis*, c'est celui de l'*image par image*. Ma caméra ne prend jamais qu'une seule image à la fois.
Six mois ont été consacrés à la construction de mon atelier. Ensuite ont suivi les expérimentations et les erreurs. J'ai beaucoup coupé : j'avais beaucoup de *rushes*, mais ils n'étaient pas toujours utilisables. De façon

OPOLIS

générale, il n'y a guère de surprise dans la réalisation d'un dessin animé, qui suit pas à pas un *storyboard* établi. Mais je n'avais pas de *storyboard*, et toutes les erreurs étaient possibles.
Le devis initial pour le budget du film était de 2,8 millions. La réalité en monnaie sonnantee et trébuchante était de 1 million. Les 1,8 millions restants existaient, mais correspondaient au studio dont je disposais, et à mon travail. Dès le début, j'ai été économe jusqu'à l'avarice, travaillant seul jusqu'à quatorze heures par jour, totalement coupé du reste du monde, si bien que, alors que le film est terminé, il reste encore un peu d'argent dans les caisses.
C'était une folie, et ce ne pouvait être autre chose qu'une folie. J'ai trouvé à l'I.N.A. des fous sympathiques qui m'ont aidé et fait confiance, parce que l'I.N.A. a une vocation de recherche, et parce que j'avais jusque-là toujours terminé mes films. J'ai eu aussi l'aide du C.N.C., que je n'avais jamais déçu, mais le scénario que j'avais soumis n'a aucun rapport avec le film que j'ai fait : il n'y avait là aucun cynisme de ma part, c'est en faisant le film que j'ai compris que je devais abandonner mon scénario.

Comment aviez-vous conçu *Chronopolis* à l'origine, et comment le projet s'est-il modifié au fur et à mesure que vous le réalisiez ?

L'entreprise a été longue et dure. Elle s'est étendue sur cinq ans : un pour le « scénario », quatre pour la réalisation, mais le scénario a évolué jusqu'à la dernière minute. Dès le début, j'avais cette idée du Temps comme élément central du film, mais j'avais le désir de faire un film « scientifique », proposant une *analyse* des différents aspects du temps. C'était un projet impossible, au moins pour moi. Quand j'ai commencé à fabriquer quelques formes, quelques décors, j'ai très vite compris que je devais faire autre chose. L'aspect « romanesque » a pris le dessus : les formes sont devenues des personnages avec une histoire.
D'abord se sont établis des rapports : la sphère n'était pas un personnage au départ ; elle l'est devenu lorsqu'on a cherché un élément qui contrasterait avec elle pour la rendre vivante. Ces jeux de rapports ont progressivement conduit à une histoire — les personnages froids de la Ville devaient par exemple s'opposer au personnage de l'Alpiniste —, mais ce n'est qu'à la fin de la réalisation que le scénario est vraiment apparu. J'ai été pendant six mois à la recherche du texte d'ouverture qui devait tout expliquer et donner la clé de ce qui suivait.

Est-ce à dire que vous avez élaboré des images sans aucune signification narrative ?

Je voulais absolument éviter les images gratuites, mais en revoyant le film, je m'aperçois que je n'ai pas totalement réussi. Mes images sont développées plastiquement, mais, dès le début, j'ai voulu éviter tout esthétisme, même si l'art est gratuit.

Que représentent les disques qu'on voit à côté des sphères ?

Il faut des disques pour faire une sphère. Dans ma conception initiale, les disques devaient représenter différents types d'instants : instants vécus, instants à vivre, instants morts, et un disque correspondait à un moment de fabrication de la sphère, elle-même somme de plusieurs instants. Mais je ne crois pas qu'il faille s'engager dans cette voie « explicative ». Il est possible après tout que nos instants à vivre soient fabriqués avec nos instants vécus ; il est possible que l'avenir soit fabriqué avec le passé dans un processus de « refonte ». Mais de telles explications, si elles sont en soi acceptables, sont ridicules à dire.

Pourquoi la sphère-héroïne du film se promène-t-elle *sur*, et non pas *dans* les pipe-lines du Temps ?

J'avais imaginé que ces pipe-lines seraient détruits en certains endroits, et que le Temps s'échapperait par ces fissures. Autour des fuites s'établiraient des colonies.
La sphère se promène *sur* les pipe-lines parce qu'elle représente un instant particulier. Les instants normaux circulent bien à l'intérieur des pipe-lines.
On voit à un moment l'Alpiniste creuser la sphère pour en extraire un objet...
Cet objet permet aux Chronossiens de téléguider la sphère, et c'est aussi une sorte de pré-enregistrement du destin de l'alpiniste. Une fois cet objet extrait, l'Alpiniste et la sphère peuvent connaître tous deux bonheur et éternité. Disons peut-être que, ayant toujours la sphère à ses côtés, l'Alpiniste ne vit peut-être pas son bonheur, mais l'a toujours proche de lui.
J'ai abandonné mon désir d'analyse pour une histoire d'amour, parce qu'il ne faut pas trop réfléchir, mais vivre.

Le texte d'ouverture annonce l'histoire en faisant référence à quatre manuscrits. Ce nombre est-il choisi au hasard ?

Il fallait plusieurs manuscrits pour que la clé de l'histoire soit donnée à la fois de façon explicite et cachée, Mais cette question n'est pas essentielle. Parodie de Borgès, dit par Lonsdale volontairement avec un ton de vieux professeur, le texte se veut beaucoup plus poétique que scientifique. Il indique la fonction de la Ville dans l'histoire (la production du Temps) et la signification de la sphère (instant particulier suivant son propre itinéraire). J'ai cherché pendant six mois différents écrivains pour écrire ce texte. J'avais l'espoir d'en trouver un en Pologne. En vain. C'est finalement la poétesse Gabrielle Althen qui a composé le texte à partir d'un écrit que je lui avais fourni.

Pensez-vous que *Chronopolis* soit un film « facile » ?

Je ne voulais pas faire un film hermétique. Je pensais que la *réalité* du monde fantastique que je représente serait suffisamment éloquente pour attirer le public. Mais on me reproche une trop grande densité. Pour l'instant, je n'ai pu étudier réellement les réactions du public devant le film, puisqu'il a été essentiellement projeté à Cannes, dans la Sélection Officielle, mais Hors Compétition, ce qui le mettait dans une position fausse.

Songez-vous à un long ou à un court-métrage pour votre prochain film ?

A un long-métrage. Ou bien dans le même esprit que *Chronopolis*, mais plus « public », c'est-à-dire que l'histoire et les personnages auraient plus d'importance — peut-être au détriment du film ? ... ou bien tout à l'opposé, un film gai et léger.
Je pense aussi à utiliser des acteurs vivants, même si je ne les utilise pas tels quels. Car je crois, somme toute, que ce qui manque le plus dans *Chronopolis*, c'est la parole.



Propos recueillis par Frédéric Albert Lévy

EPOUVANTE SUR NEW YORK

QUAND L'EPOUVANTE BAT DE L'AILE !

Divorcé mécontent de ses noces d'« argent » avec Filmways, le producteur Samuel Z. Arkoff a décidé de créer une nouvelle firme : l'Arkoff International Production (A.I.P. !!). Issus de cette A.I.P. ayant fait peau neuve, naquirent cette année *Forest Primeval*, dans la même lignée que *Just Before Dawn*, et *Winged Serpent* qui est notre propos d'aujourd'hui. Avec ce film, il semble que Arkoff ait voulu faire revivre la grande période des monstres délirants qui longtemps hantèrent nos écrans. Malheureusement, si *Winged Serpent* retrouve l'esprit de ces anciens films (*Attack of the Crab Monsters*, etc.) force nous est de constater que le résultat est parfaitement décevant. *Winged Serpend* apporte la preuve irréfutable que seuls à présent les majors studios sont encore à même de redonner tout leur éclat et leur faste à ces époques révolues, mais toujours convertibles par une intelligente modernisation. Pour leur réussite, ces produits requièrent une remise à jour qui ne peut s'opérer sans que de réelles et importantes modifications aient lieu, faute de quoi une aura de ridicule pèse sur le film, annulant tout intérêt. La Hammer est à cet égard l'exemple-type d'un anéantissement dû à une évolution manquée...

Le scénario de *Winged Serpent* est des plus simples : un gigantesque serpent à plumes survole New York où il vient d'élire domicile et sème la terreur en attaquant de paisibles citoyens afin de s'en repaître. Jusque-là, hormis l'aspect fantastique lié au volume et à l'aspect insolite de l'animal, rien de bien passionnant. L'intérêt surgit lorsque s'établit la relation entre le monstre et le musée d'art mexicain de la cité. C'est là que nous apprendrons les origines de cette créature ailée et les raisons de sa présence sur New York.

Ce musé détient la clef d'impact d'un scénario qui hélas n'a pas su user des multiples ressources offertes par le mythe azthèque dont il tire sa source. Ce serpent ailé est en fait l'incarnation de Querzalcoalt, cette terrible divinité de la mort, rappellée à la vie par les incantations d'un fervent adepte de son culte odieux, et qui n'est autre que le conservateur du musée. Mais avant que n'intervienne cette incroyable révélation, la terreur volante aura distillé sur New York une vaste coulée de sang et d'épouvante.

Winged Serpent, malgré sa petite envergure (faible budget réparti sur quinze jours d'un tournage éclair) disposait d'un attrayant scénario, qui, mieux exploité, aurait apporté au film un intérêt qui lui fait défaut. Quant à la créature qui donne son nom à cette réalisation, seule son ombre gigantesque rôdant sur les rues s'avère inquiétante. Le décor s'assombrit, le vent claque sous l'aile monstrueuse, et le cri rauque fuse... alors, le serpent s'abat sur la victime élue, dont l'ultime hurlement jaillit, avant que sur une brève déchirure le pourpre n'envahisse l'écran.

Hélas, dès que l'image dévoile le hideux volatile à queue de serpent, l'horreur cède la place au grotesque le plus absolu. Pas un seul instant, ce ridicule amalgame de caoutchouc ne parvient à rendre crédiible la terrible entité qu'il tente d'incarner. Notre attention s'est éteinte et malgré l'avalanche de meurtres sanguinolents qui se succèdent rapidement, c'est une insidieuse torpeur qui nous envahit. L'on se prend alors à rêver à une flèche maligne qui savamment tirée, viendrait faire éclater cette baudruche de plastique pour nous distraire enfin.

La seule trouvaille du scénario qui ne soit pas trahie par les effets spéciaux, reste celle de la progéniture du monstre. Suivant un minable petit voleur, nous découvrons, au sommet de la vertigineuse tour désafectée où il s'est réfugié, le domicile de l'animal mythique. Là, sur un enchevêtrement de branches et d'os humains où subsistent encore quelques lambeaux de chair et dont l'ensemble compose ce que l'on doit nommer un nid, reposent deux œufs gargantuesques. Lorsqu'une petite armée de supers policiers venus pour déloger l'insolite habitant des lieux trouvera ces œufs, c'est à grand renfort de cartouches qu'ils aideront à leur éclosion. Jaillissent alors de ces énormes coques de calcaire, vociférant avec fureur tels des démons ailés directement issus de l'enfer, deux « petites » copies conformes du monstre dont l'existence s'achèvera dans ce premier cri sous le crépitements des mitraillettes. Cette séquence d'animation est la seule digne du film, et qui rende crédible l'apparence de ces animaux.

Hormis cela, tout n'est que dérision au niveau des effets spéciaux. Quant aux situations, souvent dépourvues de tout intérêt, elles sont absurdes et incohérentes : l'oiseau survolant la ville projette au sol une ombre gigantesque, mais curieusement les habitants, qui semblent atteints d'une brusque cécité, ne la voient jamais. La tour dans lequelle le monstre vit ne dispose d'aucune ouverture lui permettant de s'y introduire, néanmoins il y érige un nid ! Querzalcoalt est une divinité mâle, ce qui ne l'empêche pas de pondre des œufs ! Dans la scène finale, où mortellement blessé il vient s'effondrer sur l'édifice pyramidal du musée mexicain (une maquette lamentablement filmée), plusieurs tonnes de chair et de pierre vont ainsi s'écrouler sans que nul ne soit blessé ! Le niveau de l'ensemble dépasse le stade de la naïveté pour atteindre celui de la bêtise.

Au fil d'un montage souvent rapide, les principaux acteurs de cette « fresque » mythologique évoluent, avec au fond du regard une lueur qui évoque davantage l'ennui que l'épouvante. Dans le rôle du stoïque policier chargé de débarrasser New York de son nouvel et indésirable résident, nous retrouvons David Carradine. Révélé en France par le feuilleton TV *Kung Fu*, et au cinéma grâce à Roger Corman qui le lança avec *La course à la mort de l'an 2000*, il avait depuis associé son nom à quelques brillantes productions (*En route pour la gloire*, *L'œuf du serpent*). C'est donc avec surprise que nous découvrons son nom en tête de ce générique. Engoncé dans d'étroits et ternes costumes, la mine désabusée et d'œil éteint, il paraît chercher 90 minutes durant les obscures raisons qui l'on amené à conduire ce raid au-dessus d'un nid de serpent ! C'est Michaël Moriarty qui interprète avec finesse et conviction le rôle ingrat et difficile du pâle truand. Avec assurance, il maîtrise les insolites situations auxquelles son personnage est confronté, passant avec aisance de l'effacement à la désinvolture. L'acteur (et il est le seul du film) semble aussi convaincu de l'existence du monstre, que son rôle l'exige, ce qui est en soi un fameux exploit.

Notons également la présence du comédien Richard Roundtree, qui connut le succès que l'on sait avec le fameux *Shaft*. Il reprend ici du service dans la police, avec le rôle de l'irrascible collègue de David Carradine, ce qui nous vaut un duel oral souvent grinçant entre les deux hommes.

Winged Serpent ne renouvelle en rien la tradition du film de « grands monstres » qu'il semble vouloir perpétuer. La seule innovation tient à l'accumulation de meurtres violents, que la couleur révèle par des éclats d'un rouge virulent.

Cela suffit-il à justifier sa réalisation ?

Cathy Karani

U.S.A. 1982
Production : **Larco Production & Samuel Z. Arkoff.** Prod., réal. et scén. : **Larry Cohen.** Prod. ex. : **Dan Sandburg, Richard Dibona.** Prod. ass. : **Paul Kurta.** Production ex. : **Peter Sabiston.** Phot. : **Armando Crespi.** Mont. : **Armand Lebowitz.** Mus. : **Robert Ragland.** Effets spéciaux visuels : **Randy Cook, David Allen, Peter Kuran,** Superviseur post-production : **David Kern.** Int. : **Michael Moriarty** (Quinn), **David Carradine** (le détective Shepard), Candy Clark (Joan), **Richard Roundtree** (le Sergent Powell). Dist. en France : Parafrance. 92 mn. Couleurs.



Août-septembre

L'ANGE DE LA VENGEANCE (ANGEL OF VENGEANCE) **(18-8)**
Voir critique dans notre précédent numéro.

BLADE RUNNER **(15-9)**
Voir dossier dans notre précédent numéro.

LA CREATURE DU MARAIS (SWAMP THING) **(4-8)**
Voir entretien avec le réalisateur dans notre n° 24 et critique dans notre n° 25.

CLASS 1984 (CLASS OF 1984) **(29-9)**
Voir critique dans notre n° 25.

EPOUVANTE SUR NEW YORK (THE WINGED SERPENT) **(8-9)**
Voir critique ci-contre.

LA FELINE (CAT PEOPLE) **(8-9)**
Voir dossier dans notre précédent numéro.

MAD MAX 2 **(11-8)**
Voir critique et entretien avec le réalisateur dans notre n° 23.

TAG, LE JEU DE L'ASSASSINAT (TAG, THE ASSASSINATION GAME) de ***Nick Castle*** (U.S.A., 1982), avec ***Robert Carradine, Linda Hamilton, Kristine Debell (18-8).***

Situé dans un milieu d'étudiants, *Tag* ressemble, avec ses faiblesses et ses qualités, à un film fait *par* des étudiants. Son principal défaut est d'être tout entier construit sur une idée qui ne suffit pas par elle-même à construire un film. Passée la surprise des deux premières minutes, le spectacle d'étudiants qui jouent à James Bond en se poursuivant dans les couloirs avec des pistolets à flèches en caoutchouc devient assez vite quelque peu monotone, et lorsque l'un des joueurs décide (à l'insu des autres !) de remplacer son arme d'enfant par un *vrai* révolver, la narration rejoint implicitement la routine de tous les films à tueur fou. Il y aurait là une progression dans le récit si l'on avait pu « mordre » au jeu initial, mais les règles du « Tag », telles qu'elles sont données dans le film, nous apparaissent si saugrenues et si inapplicables (puisqu'il n'y a jamais de *témoin* pour constater les victoires et les défaites des joueurs) qu'il nous est difficile de croire qu'une telle distraction se pratique effectivement dans bon nombre d'universités américaines. L'apparition du psychopathe dans le film ne fait que substituer une absurdité à une autre absurdité. *Tag* ne parvient jamais à créer une tension.
C'est pourtant un film qui se voit avec un réel plaisir, parce qu'il est porté du début à la fin par un indiscutable amour du cinéma. Entamée dès l'ouverture par un générique qui s'amuse à rendre un irrévérencieux hommage aux célèbres génériques des *James Bond*, la parodie se poursuit avec des reprises textuelles de certaines répliques des films de Bogart & Bacall, et ne sombre jamais dans le ridicule, grâce à l'appui d'une technique sûre qui, sans pourtant les moyens du *Hammett* de Wenders, sait habilement recréer dans certaines scènes les éclairages d'antan.
Cette accumulation de références marque aussi, d'une certaine façon, les limites de *Tag*. Mais elle est sans doute naturelle pour une première œuvre. On peut souhaiter à Nick Castle de trouver un ton plus personnel pour son prochain film.

(F.A.L.)

LES YEUX DE LA FORET (WATCHER IN THE WOODS) **(15-9)**
Voir critique dans notre n° 24.

MEGAFORCE, de ***Hal Needham*** (U.S.A., 1981), avec ***Barry Bostwick, Persis Khambatta, Michael Beck, Henry Silva.*** **(11-8).**

Considérant le budget dont il a bénéficié ($ 20 000 000) et la présence d'un « vieux routier » américain du film d'action, Hal Needham *(La fureur du danger, Cours après moi shériff*, etc.), à la caméra, *Megaforce* présentait tous les symptômes du film d'aventures futuristes de grande envergure... Il serait inapproprié de parler de déception tant *Megaforce* fait preuve d'un manque de rigueur à tous les niveaux. On a parfois l'impression d'assister à une mauvaise parodie (qui ennuyerait plus qu'elle ne distraierait) datant de l'époque de ces films d'aventures aux relents « anti-rouges » primaires qu'a vu fleurir la guerre froide. Plus grave encore : non satisfait de l'idéologie douteuse qu'il véhicule, *Megaforce* semble s'enorgueillir du degré de nullité qui le caractérise pour se muer, tout entier, en une véritable insulte. Insulte au cinéma, insulte envers le public, insulte au monde entier... Car à une époque où des conflits identiques à ceux décrits dans *Megaforce* éclatent aux quatre coins de la planète, le film de Hal Needham revêt parfois des allures d'opérette malsaine où malgré la violence des combats personne ne meurt (en tout cas pas à l'écran), où les « méchants » (comprenez : les métèques) ont le sourire hypocrite, où le héros, Ace Hunter (littéralement « L'As des Chasseurs »), à la tête de son armée, moulé dans sa tunique étincelante, semble plus se préoccuper de son brushing et de ses conquêtes amoureuses que de problèmes dignes de son poste !
On aura donc compris que *Megaforce* représente le prototype même du film « à éviter », on serait presque tenté d'ajouter, pour plus de précision, « à combattre ». (G.P.)



PARADIS POUR TOUS, d'***Alain Jessua*** (France, 1982), avec ***Patrick Dewaere, Jacques Dutronc, Fanny Cotençon, Stéphane Audran, Philippe Léotard (25-8).***

Paradis pour tous est un film à thèse dont on ne distingue malheureusement pas la thèse. A travers un récit confus et maladroit, qui cache mal ses insuffisances sous une présentation générale en *flashback*, Jessua et son co-scénariste Ruellan semblent avoir voulu lancer deux messages : 1) En supprimant l'angoisse de l'homme, on lui enlève son humanité même. 2) Si les moyens techniques n'existent pas encore pour supprimer cette angoisse, et si personne aujourd'hui ne peut subir dans la réalité le traitement médical appliqué au héros du film, il se trouve malgré tout dans notre vie quotidienne une institution qui prépare ce terrain pernicieux — la Publicité.
Ce n'est pas le premier message qui nous fera tomber à la renverse. Il y a bien longtemps que le bon Freud, et, avant lui, La Fontaine ont montré que le plaisir ne pouvait guère être conçu sans inquiétude, et tous les mythes de « Quête » nous ont chanté sur tous les tons que, paradoxalement, le bonheur doit rester mirage pour pouvoir exister.
Quant à la dénonciation de la publicité, elle est anachronique, ou pour le moins simpliste. C'est vrai, il existe une publicité qui exalte un idéal de bêtise, et qui pense qu'il suffit de crier que le Café Untel est le meilleur pour le faire croire. Mais il se développe aujourd'hui de plus en plus —



Août-septembre

tout simplement à cause de la concurrence — une autre forme de publicité, souvent humoristique, qui, tout en présentant l'objet vanté comme un idéal accessible, encourage le spectateur à ne pas être tout à fait dupe (cf. « Les monstres Kelton résistent à tout. Enfin... *presque* à tout ! »). En un mot, la publicité sait de plus en plus maintenir une certaine « distance », ce qui précisément manque si cruellement au film de Jessua.

Car *Paradis pour tous*, considéré dans sa construction *interne*, ne sait pas utiliser ses propres données. Ne parlons pas de l'invraisemblable choix de Dutronc pour incarner un chercheur scrupuleux face à des cyniques, ou de la présence de Stéphane Audran comme belle-mère envahissante, alors que tout dans sa conduite incite à penser que son unique désir serait de courir le monde seule. Ce qui est plus impardonnable, c'est que *Paradis pour tous* s'achève au moment où il devrait commencer, lorsqu'il effleure la question de savoir ce que donnerait un monde où *tous* les individus (cf. le titre) seraient débarrassés de leur angoisse. C'est là que le postulat, même absurde, deviendrait intéressant. Platement, le conflit central du film se place entre un jeune cadre « désangoissé » et déshumanisé et un collègue en pleine dépression. Certes, la mine de chien battu de Philippe Léotard dans le rôle du second ne manque pas de tirer ici et là quelques sourires, mais on reste à côté du sujet. Que se passerait-il si au jeune cadre sans angoisse s'opposait un autre jeune cadre sans angoisse ? La question reste dans l'ombre.

Puisqu'on nous serine un peu partout que Jessua a conçu l'idée de son film en voyant de beaux Californiens tout bronzés et tout détendus, que n'a-t-il gardé ces Californiens au cours de son histoire ? En cédant à la tentation de la science-fiction — même discrète —, il réalise finalement un film moins fantastique que ne l'étaient, avec tout leur « réalisme », *Les chiens*, car loin d'orienter *Paradis pour tous*, son parti-pris futuriste le disperse, l'affaiblit, et le rend laid. Que cette laideur puisse être volontaire ne la justifie aucunement. (F.A.L.)

COUP DE CŒUR (ONE FROM THE HEART) **de Francis Coppola** (U.S.A., 1982), avec ***Teri Garr, Frederic Forrest, Nastassia Kinski, Paul Julia.*** 107 mm **(29-9).**

Un couple uni depuis cinq ans traverse une crise sentimentale qui l'amène à se séparer... Dans un Las Vegas en pleine euphorie, chacun d'entre eux (Teri Garr, Frederic Forrest) va chercher une consolation provisoire. Sur ce mince fil conducteur, Francis Coppola a voulu créer un film-événement, où les ultimes perfectionnements technologiques se mettent au service d'une comédie musicale traditionnelle que plusieurs séquences oniriques rattachent au fantastique. Techniquement, le pari est une réussite magistrale. Le système de préproduction avec répétitions sur écran vidéo assure un montage, une cohésion et une structure narrative impeccables, et les décors de ce Las Vegas artificiel reconstitué aux studios Zœtrope sont d'une rare féérie ! Mais même les plus belles images finissent par lasser... Pour mieux nous inciter à contempler béatement le résultat de ses recherches esthétiques, Coppola semble avoir délibérément abandonné ses personnages, dont les aventures cessent très vite de nous intéresser. Devenus partie intégrante du décor malgré quelques scènes émouvantes (et une excellente interprétation en général), ils nous contraignent à demeurer à l'extérieur de leur univers. En définitive, *Coup de cœur* est victime des rêves grandioses de Francis Coppola. S'il l'avait réalisé avec — justement — plus de cœur et moins de cette esbrouffe technologique agaçante, peut-être l'impasse artistique à laquelle il a voué son film aurait-elle pu être évitée. (G.D.).



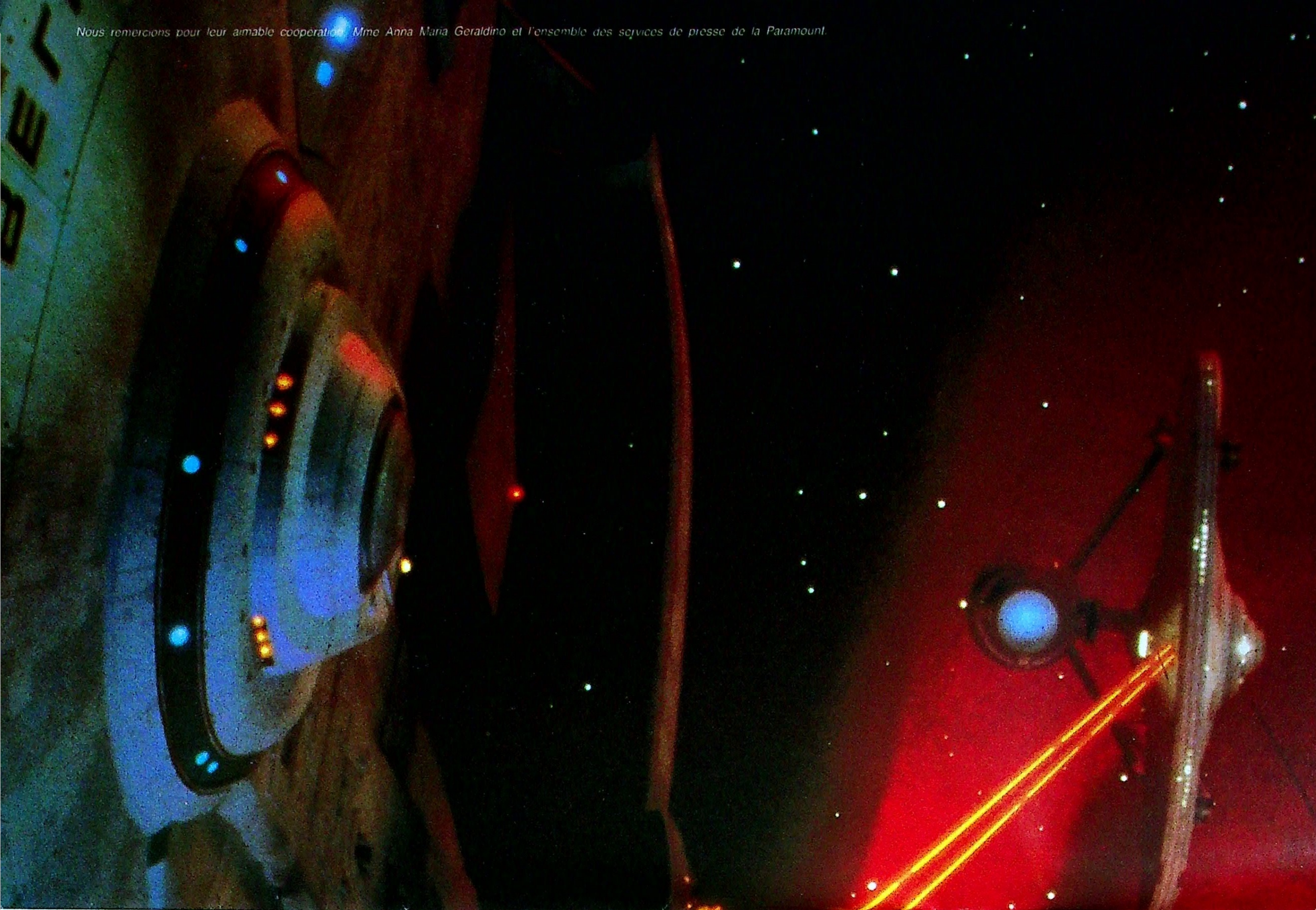
La fascinante Nastassia Kinski (« Coup de cœur »).

TABLEAU DE COTATION

AS - Alain Schlockoff **RS** - Robert Schlockoff **CG** - Christophe Gans **GP** - Gilles Polinien **JCR** - Jean-Claude Romer.

TITRE DU FILM	AS	RS	CG	GP	JCR
L'ANGE DE LA VENGEANCE Abel Ferrara, *84 mn*			•••	••	••••
BLADE RUNNER Ridley Scott, *114 mn*	•••	••••	••••	•••	••
LE CAMION DE LA MORT Harley Cokliss, *91 mn*	0		0	•	
CLASS 1984 Mark Lester, *96 mn*	••••	0	•••	••••	•••
COUP DE CŒUR Francis Coppola, *101 mn*		••••	••••	•••	••
EPOUVANTE SUR NEW YORK Larry Cohen, *92 mn*	•	•	••	••	•
LA FELINE Paul Schrader, *118 mn*	•••	•••	•••	•••	••
MAD MAX 2 George Miller, *94 mn*	••••	•••	••••	••••	••••
MEGAFORCE Hal Needham, *99 mn*			0	0	
PARADIS POUR TOUS Alain Jessua, *110 mn*			0		•••
TAG, LE JEU DE L'ASSASSINAT Nick Castle, *92 mn*	••		••	••	••
LES YEUX DE LA FORET John Hough, *83 mn*	••	••	•	••	•

•••• EXCELLENT - ••• BON - •• INTERESSANT - • MEDIOCRE - 0 NUL



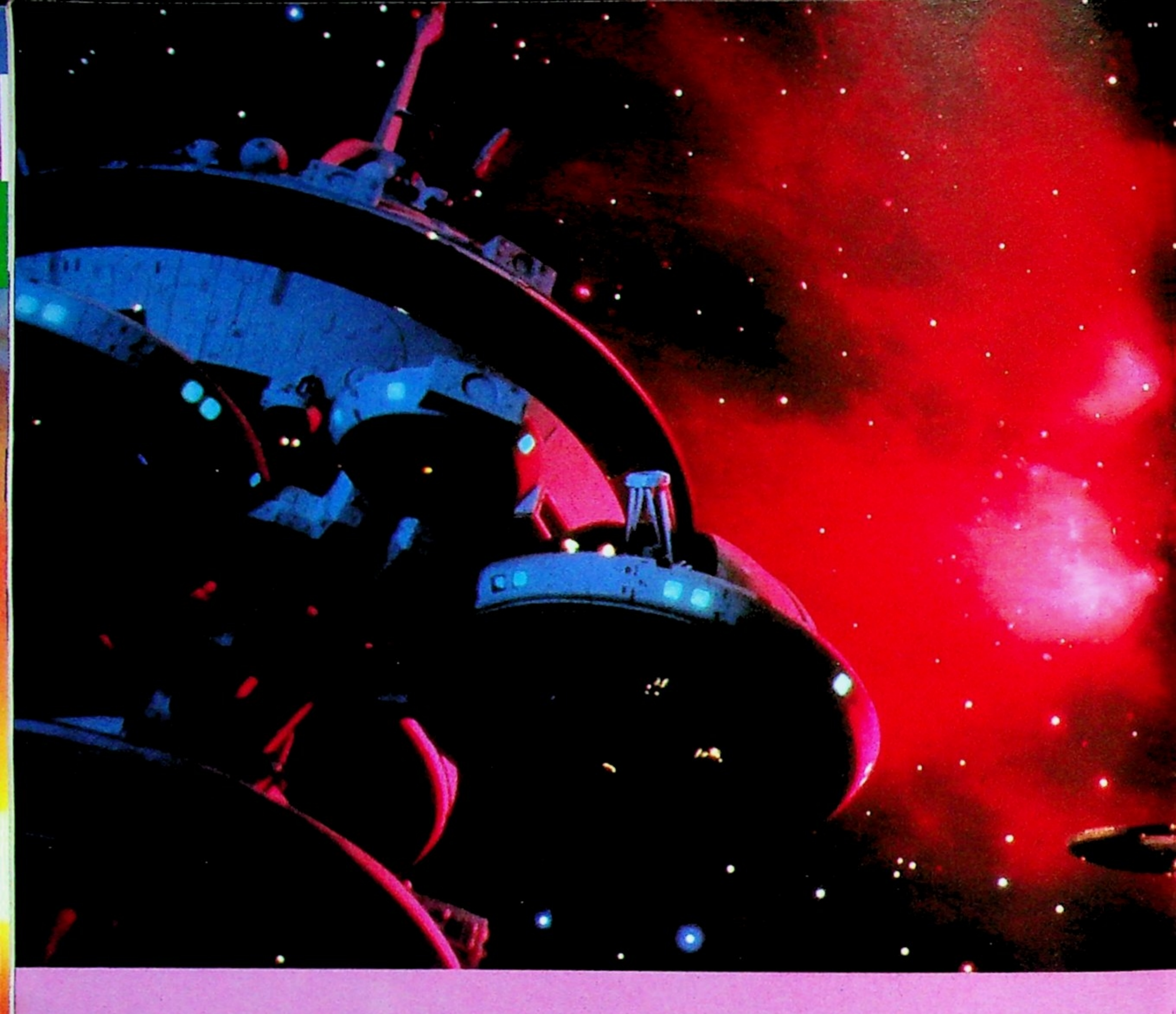
Nous remercions pour leur aimable coopération Mme Anna Maria Geraldino et l'ensemble des services de presse de la Paramount.



Dossier réalisé par Randy et Jean-Marc Lofficier.

LA GENESE DE L'HISTOIRE

Au cours de la dernière décade du 20e siècle, l'humanité s'engagea dans ce que l'on devait par la suite appeler les « Guerres Eugéniques ». Pendant des années, la Terre fut presque entièrement soumise à la loi de Surhommes issus du génie génétique ; en fin de compte, les peuples de la Terre se révoltèrent en masse et renversèrent les tyrans, massacrant la plupart des surhommes. Certains devaient toutefois parvenir à s'échapper...
Khan Noonian Singh était l'un de ces Surhommes ; il avait régné en tyran sur la plus grande partie de l'Asie, de 1992 à 1996. Mais son intelligence supérieure lui avait permis de prévoir la débâcle imminente, et la révolte ne le surprit pas désarmé et sans ressources : lorsqu'elle éclata, il était prêt. Et c'est avec un groupe de ses séides qu'il devait fuir la Terre à bord d'un « vaisseau du sommeil », le S.S. Botany Bay.
Les vaisseaux du sommeil, qui remontaient à l'ère précédant la découverte des hyper-luminiques, étaient ainsi nommés parce que leurs équipages étaient placés en hibernation pour la durée du voyage inter-stellaire. Ceux qui parvenaient à destination peuplaient ensuite les premières colonies humaines situées en dehors du système solaire et y faisaient souche. Les autres se perdaient pour l'éternité dans le vide interstellaire.
C'est le sort qu'aurait pu connaître Khan...



Au 23e siècle, deux cents ans plus tard, donc, l'Humanité fait partie de la Fédération des Planètes Unies, organisation politique qui rassemble un grand nombre de systèmes planétaires dont ceux de Vulcain et de Rigel. Les hyperluminiques sont maintenant chose banale et les vaisseaux sillonnent les espaces interstellaires à des vitesses plusieurs fois multiples de celle de la lumière. La force paramilitaire chargée au sein de la Fédération de veiller au maintien de l'ordre porte le nom de *Star Fleet* (Flotte Stellaire). Les vaisseaux de cette flotte stellaire sont bien évidemment de différents modèles, mais les plus puissants et les plus modernes sont du type dit *Constellation*.

L'Enterprise est un vaisseau spatial de ce type, et il est commandé par le capitaine Kirk, dont la mission de cinq ans consiste à explorer de nouveaux systèmes stellaires dans le but de détecter de nouvelles formes de vie. Parmi les membres de son équipage de 430 personnes se trouvent Spock, l'officier supérieur mi-humain, mi-vulcanien, « Bones » McCoy, le médecin du vaisseau, l'ingénieur Scotty, et bien d'autres...

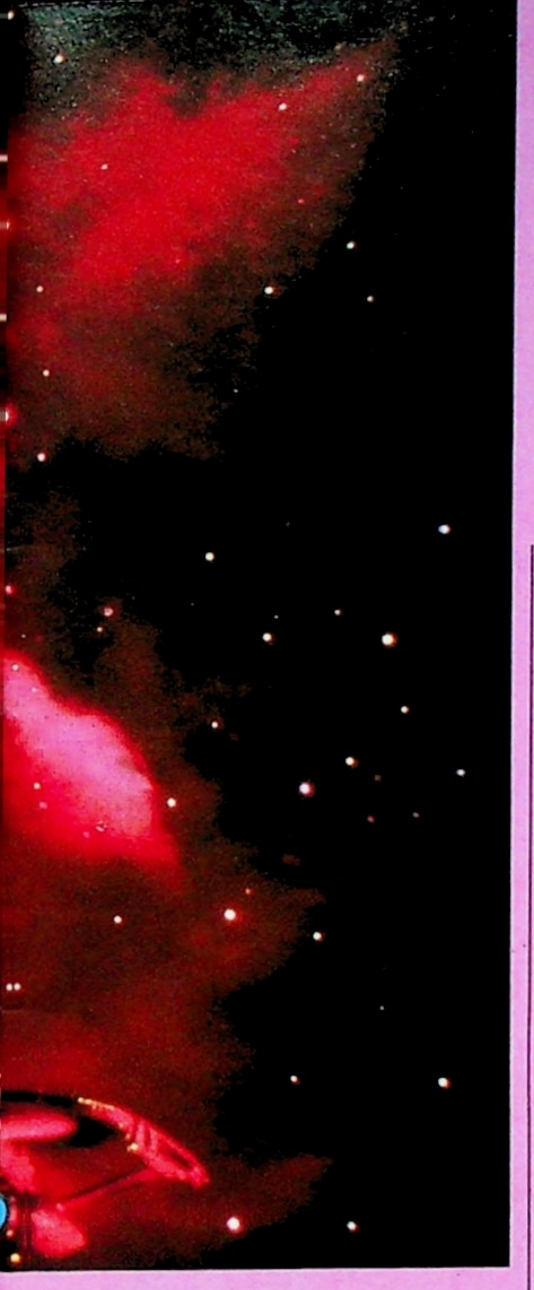
Le 3141.9, date stellaire, le Capitaine Kirk inscrit sur le livre de bord les éléments de la découverte du Botany Bay.

Les événements qui s'ensuivirent constituent le point de départ de *Space Seed* (« Graine de l'espace »), l'un des plus célèbres épisodes de la première série télévisée de *Star Trek* (1).

Dans *Space Seed*, Kirk prend la décision d'arracher les membres de l'équipage du Botany Bay à leur sommeil perpétuel. Mais sitôt ranimé, Khan prend les mesures qui, de son point de vue, s'imposent : son intention est en effet de regagner les Mondes Fédérés dans l'espoir d'y retrouver le pouvoir. Kirk lui opposant un refus formel, Khan tente de prendre le contrôle de l'Entreprise, avec l'aide du lieutenant Marla McGivers, une jeune historienne qu'il a réussi à séduire. Toutefois, voyant Khan soumettre Kirk à la torture — celui-ci est condamné à une morte lente et particulièrement atroce dans une chambre de décompression — McGivers se révolte et libère le Capitaine.

Avec l'aide de Spock, Kirk parvient à déjouer les projets de Khan et de ses complices ; mais au lieu de les remettre entre les mains des responsables de la Fédération qui les auraient jugés, il prend le parti de les exiler sur la planète Ceti Alpha V, un monde habitable mais sur lequel les conditions de survie seront rigoureuses. McGivers reçoit en outre l'autorisation de suivre Khan dans son exil.

Le spectateur avait de la sorte l'impression qu'on laissait aux surhommes du



star trek 2

21e siècle la possibilité de reconstruire une Société à leur convenance.
C'est ainsi que prenait fin la première confrontation entre Khan et l'indomptable Capitaine Kirk.
Le scénario de *Space Seed* était signé par le producteur de l'époque, Gene L. Coon et l'auteur Carey Wilbur, tandis que la mise en scène était assurée par Marc Daniels ; Ricardo Montalban tenait le rôle de Khan, Madlyn Rhue, celui de Marla McGivers, et Mark Tobin interprétait Joackim, le bras droit de Khan. Cet épisode devait être diffusé en février 1967.

QUINZE ANS PLUS TARD...

Le vaisseau interstellaire U.S.S. Enterprise, maintenant commandé par le Capitaine Spock et le Lieutenant Saavik, une jeune vulcanienne-romulienne, est en mission d'instruction. Cette mission courante est en fait l'épreuve décisive qui doit témoigner des capacités de Saavik, et l'Amiral Kirk est à bord.
Ailleurs, aux confins de l'espace, le vaisseau interstellaire Reliant, commandé par le Capitaine Terrell et le Lieutenant Chekov, arrive en vue d'une planète apparemment désertique du système de Ceti Alpha. Seulement ils ne se sont pas rendu compte que par suite d'un phénomène cosmique, ce qui était autrefois la planète Ceti Alpha V a changé d'orbite et se trouve maintenant être un monde désolé et hostile. Alors qu'ils se rapprochent de la surface pour l'explorer, ils sont fait prisonniers par un Khan bien vieilli et rendu très amer ; celui-ci a en effet juré de se venger de Kirk qu'il rend responsable de la mort de son épouse, décédée en raison des conditions précaires de survie sur la planète.
Khan soumet les deux hommes à la torture et il ne tarde pas à apprendre de quelle mission ultra-secrète ils sont chargés : celle-ci fait en effet partie du projet « Genesis », du nom d'une invention susceptible de récréer la vie comme de la détruire, et mise au point dans le laboratoire spatial de Regula Un. Khan détermine aussitôt de s'emparer de ce système grâce auquel il compte bien exercer sa vengeance sur son vieil ennemi...
Avec la complicité de sa clique de surhommes génétiques, Khan s'empare du Reliant et prend Régula Un d'assaut, après quoi il se lance à la poursuite de l'Entreprise, bien décidé à mettre Kirk à mort même au prix de la mise à feu et à sang de tous les mondes de la Fédération.
L'action de *The Wrath of Khan* [qui devait au départ s'intituler *The Vengeance of Khan,* mais aurait, selon la rumeur publique, été rebaptisé par Lucasfilm, trouvant le premier titre trop voisin de leur propre *Revenge of the Jedi*] prend place quelques années après la fin de *Star Trek, The Motion Picture* (2).
Bien que ce dernier soit à plus d'un égard le prolongement direct du feuilleton télévisé nombre de ses contributions à l'univers de *Star Trek* ont été ignorées. Seule demeure la proposition de départ : un Capitaine Kirk vieillissant est confronté à la Mort, et de telle sorte que l'on dirait bien que c'est la première fois qu'il est amené à mesurer la réalité du Vieillissement et de la Mort...

RETOUR AUX ETOILES

Les protagonistes de *La colère de Khan* sont William Shatner, dans le rôle de l'Amiral James T. Kirk, Leonard Nimoy, qui interprète comme à l'accoutumée Mr Spock, et DeForest Kelley, qui incarne le Dr Leonard McCoy. Quant à James Doohan, Walter Koenig, George Takel et Nichelle Nichois, ils reprennent les rôles qu'ils ont créés pour la série télévisée : ceux de, respectivement, Scotty, Chekov, Sulu et Uhura. Grace Lee Whitney et Majel Roddenberry, qui faisaient quelques *apparitions* dans le premier film, sont en revanche absents dans celui-ci.
Parmi les autres interprètes du film figure également Bibi Besch, dans le rôle du Dr Carol Marcus, une chercheuse civile en poste sur Régula Un et qui se trouve être une « ex » de Kirk. Le rôle de son fils, David, qui pourrait bien être le fils illégitime de Kirk — mais rien n'est moins sûr ! — est tenu par Merritt Butrick. Quant à Paul Winfield, il incarne Terrell, le Capitaine du Reliant qui connaît un sort funeste ; Kirstie Alley, fait, elle, son apparition dans le rôle du Lieutenant Saavik, la jeune vulcanienne-romulienne qui s'entraîne au commandement d'un vaisseau interstellaire.
Le rôle vedette de Khan est tenu par Ricardo Montalban, reprenant ainsi le rôle qui était le sien dans *Space Seed,* Quant à Joackim, il est ici interprété par Judson Scott. Madlyn Rhue, qui incarnait Marla McGivers dans l'épi-

---

(1) Voir l'Ecran Fantastique n° 8 qui a consacré un dossier complet à la série télévisée Star Trek.

(2) Voir le dossier complet consacré à Star Trek, le film, dans l'Ecran Fantastique n° 13 & 14.

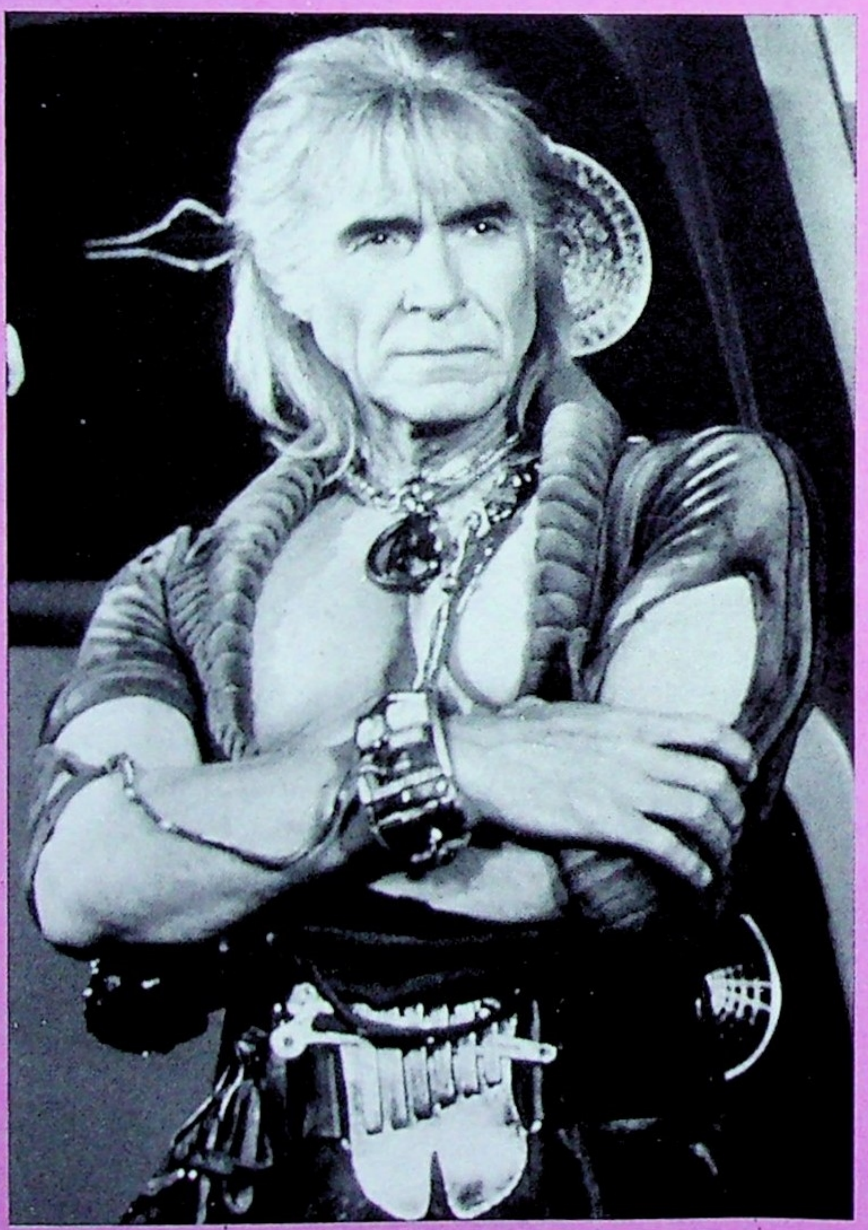
star trek ②

sode télévisé, n'étant pas disponible, son rôle fut purement et simplement supprimé du scénario.

UN DECOR « REVISE »

C'est l'Industrial Light and Magic (ILM), la firme créée par George Lucas à San Francisco, qui fut chargée de la réalisation des effets spéciaux optiques et de la photo des maquettes nécessaires au film.
The Wrath of Khan fut produit par Robert Sallin, Harve Bennett étant producteur exécutif, Nicholas Meyer assurant la mise en scène. Quant au créateur de *Star Trek*, Gene Roddenberry, il fit office de consultant exécutif.
La production de *The Wrath of Khan* démarra le lundi 9 novembre 1981, sur le plateau 9 des Studios Paramount, à Hollywood. Leonard Nimoy et William Shatner devaient jouer dans la première scène tournée pour le film. Tandis que les techniciens s'affairaient autour des caméras, ils se mirent mutuellement au courant des derniers événements survenus dans leurs carrières respectives. Nimoy venait de rentrer à Los Angeles après plusieurs semaines de tournage à Pékin pour la mini-série télévisée de la NBC : *Marco Polo* ; mais, avant cela, il était allé tourner en Israël, où il tenait le rôle du mari de Golda Meir dans *Golda*. Quant à Shatner, il venait de connaître un grand succès théâtral à Los Angeles dans *La Chatte sur un toit brûlant* et devait reprendre avec grand plaisir son rôle dans sa propre série télévisée policière, *T.J. Hooker*.
Dès le lendemain, tous les membres de l'équipe prenaient leur poste pour une mission de bonne durée, au sein de l'un des décors les plus caractéristiques de *Star Trek :* le pont de l'Enterprise. C'était bien au départ la structure même que l'on avait vue dans *Star Trek, le film*, mais elle avait été sensiblement modifiée pour répondre au vœu de Nicholas Meyer, qui était de conférer au décor existant de l'Entreprise un aspect nettement plus fonctionnel. C'est ainsi qu'on y avait ajouté des extincteurs, des inscriptions « Défense de fumer », et de façon générale, bon nombre de lumières clignotantes.

La production de *The Wrath of Khan* devait être grandement facilitée par la coopération attentive de conseillers techniques qui revirent entièrement le « tableau de bord » de l'Enterprise, afin de simplifier le tournage : c'est ainsi que la conceptrice graphique Lee Cole, qui avait évidemment pour elle une expérience considérable de l'aérospatiale, rassembla de sources diverses — parmi lesquelles des sociétés de services en informatique, des laboratoires de recherches sur les lasers et même le laboratoire de mesures d'aérodynamisme de la NASA — les images que l'on peut voir sur les écrans de contrôle et les moniteurs de la salle de commandes de l'Enteprise. C'est elle également qui conçut les sigles et autres symboles graphiques de la Flotte Stellaire tels qu'ils figurent dans le film, ainsi que ceux de *Star Trek, le film*.
Son collaborateur Todd Gronick, conseiller technique, supervisa le transfert sur support vidéo des images filmées apparaissent sur les moniteurs du pont de l'Enterprise. Le résultat est une image beaucoup plus lumineuse, mais surtout, l'opération devait permettre à l'équipe technique de gagner un temps appréciable : en effet, dans *Star Trek, le film*, les moniteurs présentaient des bandes de film en 8 m/m projetées en boucle par derrière, ce qui, déjà, limitait les mouvements des caméras dans la mesure où la luminosité de l'image diminuait sérieusement lorsque la prise de vue n'était pas effectuée rigoureusement de face, mais encore s'accompagnait d'un bruit de fond parfaitement audible qui rendit souvent nécessaire le réenregistrement du dialogue des acteurs après le tournage.
Il n'est en principe pas possible de filmer une image vidéo sans un certain effet de balayage ; toutefois, grâce à un



Ricardo Montalban, dans le rôle-vedette de Khan.

système mis au point aux studios de Burbank et qui verrouille l'image vidéo en phase avec le déroulement du film de la caméra Panavision, l'équipe technique parvint à filmer une image d'une grande luminosité et tout à fait nette.

Au nombre des arguments en faveur de l'utilisation pour ces moniteurs de l'image vidéo plutôt que du film, on peut citer le fait qu'il est possible de ramener instantanément l'image vidéo à son point de départ au début de chaque prise, ce qui devait bien faciliter le montage du film !

Tandis que le tournage des scènes principales commençait sur les plateaux de la Paramount, les spécialistes des effets spéciaux étaient déjà au travail et réalisaient, au moyen d'un matériel bénéficiant des derniers progrès de la technique, la photographie et l'animation des modèles réduits de vaisseaux spatiaux. Au même moment, une équipe de tournage de l'ILM, sous la direction de Jim Veilleux, faisait régulièrement le tour des plateaux de la Paramount pour filmer les fonds des décors au moyen d'une antique et vénérable caméra Vistavision et emmagasinait des métrages de pellicule qui devait, par la suite, combinée avec des effets spéciaux optiques, fournir les meilleures images de *space opera* qu'il nous ait été donné de voir à l'écran depuis *The Empire Strikes Back*.

Au bout de plusieurs semaines de tournage dans les décors du pont de l'Enterprise, l'équipe alla s'installer dans les décors représentant d'autres parties du gigantesque vaisseau spatial. Car sur le plateau 9 se trouvaient également l'infirmerie, la salle des machines, celle dans laquelle sont placées les navettes, les quartiers de Kirk comme ceux de Spock, ainsi que des centaines de mètres de coursives censées assurer la communication entre les différentes parties du vaisseau et dont la présence ajoute à l'illusion qu'a le spectateur de se déplacer réellement dans un authentique vaisseau spatial.

Les services techniques regorgent de matériel, et on y voit un personnel beaucoup plus nombreux. Quant aux quartiers de Kirk et de Spock, leur « décoration » reflète bien mieux leur personnalité supposée : c'est ainsi que la cabine de Kirk rappelle singulièrement le pays natal, tandis que dans celle de Spock on retrouve des objets typiquement vulcaniens.

Après cela, l'équipe se rendit sur le plateau 8 où les attendait un décor spectaculaire, dont la construction avait bien exigé plusieurs semaines. Ce décor unique occupait tout l'espace disponible dans le gigantesque studio et à l'usage il devait se révéler faire passer de bien mauvais quarts d'heure tant aux acteurs qu'à l'équipe de tournage ! C'est qu'il représentait la surface pour le moins hostile de Ceti Alpha V, sous la forme d'un monumental cyclorama sur lequel étaient peints l'horizon et l'atmosphère de la planète. Le fond était tendu tout autour des murs du studio, tandis que le décor proprement dit consistait en dunes et en concrétions rocheuses aux formes invraisemblables. L'épave du S.S. Botany Bay avait été à demi enterrée à la surface de la « planète », tout au bout du plateau.

LE MONDE HOSTILE DE CETI ALPHA V

Pour parachever l'impression hostile de cette planète sur laquelle les éléments se déchaînent, on utilisa d'énormes machines à faire de la fumée et des ventilateurs qui brassaient le sable jaunâtre dont était intégralement recouvert le décor. Au cours du tournage, l'équipe entière fut condamnée à porter des vêtements particulièrement enveloppants, ainsi que des lunettes de sécurité et des gants protecteurs.

Lors des scènes mettant en jeu Kœnig et Winfield, Nicholas Meyer dut avoir recours à des talkie-walkies au moyen desquels il put faire parvenir ses directives aux acteurs, qui les recevaient grâce à des écouteurs dissimulés dans leur casque !

On comprendra que, même si le décor de Ceti Alpha V devait fournir certaines des scènes les plus spectaculaires du film, personne ne regretta de devoir le quitter pour retrouver les décors relativement plus accueillants de l'Enterprise...

C'est ainsi que l'équipe déménagea une nouvelle fois pour regagner le plateau 9 où le pont de l'Enterprise avait été revu et corrigé pour figurer cette fois le décor du Reliant, le vaisseau piraté par Khan et ses séides ; ceux-ci étaient eux-mêmes vêtus de loques, parés de « bijoux » empruntés au câblage et aux circuits désormais inutilisables du Botany Bay.

Pour effectuer cette transformation, il fallut déplacer certaines sections du pont, modifier le revêtement des sièges et, bien entendu, revoir entièrement les couleurs du décor entier. Au cours des semaines qui suivirent, ce qui était jusqu'alors le pont de l'Enterprise devait subir toute une série de modifications accompagnant la destruction progressive du Reliant par suite de ses affrontements avec l'Enterprise. Pour rendre les dommages causés à l'intérieur du Reliant, il fallut fixer au décor des centaines de mètres de fils et de câbles électriques censés représenter les circuits mis à nus au plafond du vaisseau et les murs furent peints de couleurs particulières évoquant les débuts d'incendie, tandis que le décor était en général agrémenté d'une bonne quantité de débris variés.

Pour les scènes de bataille, on fit appel aux talents de Bill Couch, le responsable des cascades, et de Werner Keppler, l'artiste du maquillage auquel on doit le visage brûlé de Khan.

Tandis qu'une équipe de nettoyage rassemblait les reliefs du Reliant, les techniciens et les acteurs se rendaient sur le plateau 5 pour filmer les scènes qui se déroulent dans les décors de la salle des torpilles et du sas aux navettes. Les fans de *Star Trek* reconnaîtront ce dernier décor : c'est en effet le pont du croiseur de Klingon qui avait été utilisé dans *Star Trek, le film* et que le responsable des décors de la production, Joseph Jeannings, découpa en menus morceaux, répartis ensuite autrement. Certains éléments de ce décor « klingien » furent repris dans les scènes se déroulant dans le sas du laboratoire spatial de Régula Un.

Le décor circulaire représentant Régula Un devait se révéler plein de traquenards et d'embûches et il mit tout spécialement à l'épreuve la patience des techniciens chargés de la synchronisation des images déjà filmées de Walter Kœnig et des réactions en direct de Bibi Besch ! En effet, Walter Kœnig avait préalablement été filmé en 35 mm, et les images transposées sur support vidéo puis déformées afin de donner l'illusion d'une transmission interstellaire.

C'est également sur le plateau 5 que se trouvaient les décors représentant la caverne rocheuse située sous la surface de Gamma Régula, la navette spatiale utilisée pour aborder l'Enterprise, la Grotte de Genesis et la structure de trois étages de hauteur qui figure les « entrailles » de l'Enterprise alors que celui-ci est déjà gravement endommagé. Seule une partie du décor de la Grotte de Genesis fut construite dans les Studios de la Paramount : le reste de ce monde souterrain, apparemment immense, fut rendu par une association d'effets spéciaux optiques, d'animation, de mattes et d'acteurs filmés sur le plateau.

Assez ironiquement, on notera que l'une des premières scènes du film fut parmi les dernières à être tournée : c'est celle qui nous montre James Kirk dans son appartement de San Francisco, au 23e siècle. Ce décor, réalisé sur le plateau 8 où se trouvaient quelques jours plus tôt les dunes peu accueillantes de Ceti Alpha V, devait mettre à profit une sorte de tranchée existant au milieu du plateau et qui figure pour la circonstance la zone séparant l'appartement de Kirk du reste de la Baie de

star trek 2

San Francisco. Dans cette tranchée, on installa des maquettes de bâtiments aux tailles variées, et pour compléter le tableau on y ajouta un gigantesque cyclorama représentant la baie (que l'on a eu l'occasion de voir précédemment dans *La tour infernale !)* conférant à l'ensemble une réelle perspective.
La production de *La colère de Khan* devait prendre fin le vendredi 29 janvier 1982. Mais le travail n'était pas fini pour autant ! Les spécialistes des effets spéciaux de l'ILM ne devaient venir à bout de leur tâche qu'à la mi-avril, et jusqu'à cette date, le producteur Robert Sallin fit constamment l'aller et retour entre Los Angeles et San Francisco.
Le film fut pourtant prêt à temps pour la sortie officielle prévue pour le 4 juin 1982... presque 15 ans après la première diffusion de *Star Trek* sur les écrans de télévision américains !

LES FAISEURS D'UNIVERS

S'il est une chose que l'on ne pourra jamais reprocher à Michael Eisner, le Président de la Paramount, c'est bien de manquer de courage ! L'intérêt du public pour les aventures de l'Enterprise et de son équipage ne se démentant pas, la Paramount décida de porter à l'écran un second épisode de ses vicissitudes. En effet, contrairement à ce que l'on a pu entendre dire, bien qu'il ait coûté la somme considérable de 40 millions de dollars, *Star Trek, le film* devait être pour finir l'une des entreprises les plus rentables de la Paramount, les cassettes vidéo se trouvant en tête de toutes les ventes et les objets au label de *Star Trek* rapportant des fortunes ! Là-dessus, Michael Eisner décida de confier la responsabilité de la mise en scène de ce second film à un réalisateur relativement peu expérimenté, et sa production à un homme qui n'avait jusqu'alors jamais fait de longs métrages...
Harve Bennett — qui a maintenant 51 ans — commença tout jeune sa carrière d'auteur-producteur-metteur en scène : dès 1940, il tenait un rôle important dans une émission de radio ; par la suite, il devait devenir l'un des collaborateurs attitrés du *Chicago Sun Times*, puis auteur indépendant, producteur associé à la CBS, et enfin producteur exécutif à l'Universal et producteur à la Columbia.

UNE EQUIPE DE SPECIALISTES

La télévision lui doit entre autres *Mod Squad, Rich Man, Poor Man, From Here to Eternity*, et dans le genre qui nous intéresse : *L'homme invisible* (avec David McCallum) et *Gemini Man*. Bennett fut deux fois nominé pour le prix décerné par la Guilde des auteurs américains *(Writers Guild Award)*, et reçut le *Golden Globe* (le « Globe d'or », la récompense suprême) en 1976. Non seulement il a écrit en collaboration l'histoire originale qui a servi de base au scénario de *The Wrath of Khan*, mais Bennett vient aussi de produire *Golda*, et une nouvelle série télévisée, *The Powers of Matthew Star* (« Les pouvoirs de Matthew Star »), qui conte l'histoire d'un jeune prince galactique exilé sur Terre.
Le producteur Robert Sallin a apporté à *The Wrath of Khan* toutes ses connaissances techniques, acquises au cours des années qu'il a passées à produire et à mettre en scène lui-même, et avec talent, des films publicitaires destinés à la télévision — domaine dans lequel il devait recueillir un grand nombre de récompenses. Son programme incroyablement précis et méticuleux des séquences d'effets spéciaux devait permettre à l'équipe d'ILM de démarrer la photographie des modèles réduits et la réalisation des trucages sans attendre la fin du tournage des scènes principales, de sorte que la pré-production prit deux fois moins de temps qu'il n'aurait été autrement nécessaire.
Nicholas Meyer, le metteur en scène de *The Wrath of Khan*, n'est pas un nouveau venu dans le domaine du fantastique (1), puisque fit ses débuts de réalisateur avec *Time After Time (C'était demain)*, dont il avait également écrit le scénario.
Originaire de New York, où il est né et où il a grandi, Meyer a d'abord suivi les cours d'une école privée du Bronx avant d'aller à l'Université de l'Iowa, où il se spécialisa dans la littérature et le cinéma. Après avoir obtenu son diplôme, il travailla quelque temps pour la Paramount, où il fut chargé de la publicité de *Love Story ;* c'est d'ailleurs après cette expérience qu'il écrivit *« L'histoire de Love Story »*.
Décidé à poursuivre une carrière plus active dans le domaine cinématographique, Meyer s'installa en Californie où il écrivit deux scénarios pour des films réalisés par la télévision, et qui connurent un certain succès : *Judge Dee* (d'après Van Gulick, et mettant en



scène le célèbre détective chinois), et *The Night That Panicked America* (« La nuit où l'Amérique eut peur », une évocation dramatique des événements qui suivirent la diffusion à la radio de la version d'Orson Welles de « La Guerre des Mondes »).
Avant d'entreprendre *Star Trek II : The Wrath of Khan*, Bennett regarda chacun des 79 épisodes de la série télévisée ; c'est alors qu'il décida de baser le scénario du film sur l'épisode dont nous avons déjà parlé : *Space Seed*. C'est Jack B. Sowards qui élabora le premier scénario, à partir d'une histoire écrite par Bennett lui-même. Par la suite, Meyer et Bennett devaient revoir le scénario pour peaufiner l'atmosphère générale du film. Quelles qu'aient pu être les rumeurs selon lesquelles le film aurait connu successivement plusieurs fins, et quelle qu'ait pu être la publicité faite à ces rumeurs qui prétendaient alternativement que Spock mourait, puis qu'il ne mourait pas... il ne faut pas y voir autre chose que des rumeurs ! De l'avis général de ceux qui ont travaillé à l'élaboration du scénario, il n'y a jamais eu qu'une seule fin au film : celle qui a été tournée !
Le budget originellement prévu pour *The Wrath of Khan* était de 8 millions et demi de dollars, et ce budget était sous la responsabilité de la division télévision de la Paramount. En effet, au départ, si le projet n'était pas du niveau d'un film de long métrage et digne d'une distribution en salle, il était prévu de le programmer sur les chaînes de télévision. Cependant, dès la deuxième semaine de tournage, il fut évident pour la Paramount que le film méritait amplement qu'on lui consacre encore un peu d'argent, et le budget fut porté — selon les sources... — à 10 ou 13 millions de dollars, ou, en tout cas, à une somme située entre ces deux chiffres.
Nous avons parlé à Harve Bennett, Nicholas Meyer et Robert Sallin de leur expérience de l'élaboration de *Star Trek II*.

---

(1) Voir l'entretien avec Nicholas Meyer dans l'Ecran Fantastique n° 14.

Nicholas Meyer, comment et pourquoi avez-vous décidé de faire *Star Trek II* ?

Nicholas Meyer. — Tout a commencé un soir, lorsqu'une de mes amies, Karen Moore, qui travaillait alors pour la Paramount, est venue me voir. Je n'avais rien fait depuis *C'était demain ;* je m'étais contenté de refuser une quantité incroyable de projets tout en essayant de faire aboutir un scénario bien à moi : *Conjuring* (« Conjuration ») — mais en vain, je dois bien l'admettre ! C'est alors que j'ai écrit ce livre : « Confessions of a Homing Pigeon » (« Confessions d'un pigeon voyageur »), qui fut publié en octobre 81, juste avant tout ça...
« Tu sais », m'a dit Karen, « si tu veux apprendre à diriger des films, il n'y a qu'une seule solution : en tourner ! ». Et elle m'a parlé de ce projet de *Star Trek II*, en ajoutant que les deux responsables étaient des gens charmants.
Ils m'ont envoyé le scénario, que j'ai tout de suite adoré. Puis j'ai fait la connaissance de Harve et de Bob, qui m'ont laissé une excellente impression, et je dois dire que je n'ai pas changé d'avis depuis ! Je pense sincèrement que pour tout ce qui concerne la réalisation du film, je n'aurais pas pu être mieux épaulé et que leur expérience aussi bien que leur entière coopération m'ont assurément permis de ne pas me ridiculiser dans cette entreprise.

Robert Sallin. — Comme vous le voyez, Nick est un homme d'une intelligence remarquable (rire) ! Et il faut bien dire que toutes ces histoires d'effets spéciaux sont parfaitement horrifiques. Franchement, c'est quelque chose dont nous avions longuement parlé entre nous, et aucun d'entre nous n'aurait pu, individuellement, parvenir à réussir le film. C'est le genre de film qui n'a à proprement parler aucune chance de se faire sans la collaboration de chacun et un profond respect mutuel, or nous avions tout cela.

N.M. — A mon avis, le miracle de toute cette histoire c'est qu'à tout moment nous avons tous fait le même film ! Je crois en effet que le meilleur moyen pour que tout s'effondre, ç'aurait été que nous partions dans des directions différentes. Or si nous avons parfois eu des divergences d'opinion sur des points de détail, nous n'avons jamais été en désaccord quant au ton du film, ou aux éléments de l'action.

Etiez-vous déjà un fanatique de la série télévisée ?

N.M. — Je ne l'avais seulement jamais vue ! Au fond, je n'aime pas particulièrement la science-fiction. Ce que je cherche avant tout, ce sont les bonnes histoires. c'est ainsi que j'ai trouvé excellents *Star Wars* et *The Empire Strikes Back*, qui me paraissent à la fois très distrayants et parfaitement passionnants. On m'a montré certains épisodes de *Star Trek*, ainsi que le premier long métrage, et ils ne m'ont pas trop plu... Ils m'ont semblé spectaculaires à certains égards, mais je n'ai pas aimé l'allure des personnages en général, pas plus que ce que j'ai estimé être une lamentable absence de scénario et de relations humaines.
Je vois deux justifications essentielles à l'existence des remakes et des séquelles — en dehors de toute considération financière : d'abord, ça s'est passé il y a bien longtemps et personne n'a vu l'original à moins de le regarder très tard, un soir, à la télévision. Ou bien, et c'est l'autre raison, il y avait quelque chose qui clochait dedans. Ça n'atteignait pas le but recherché, ou bien on aurait pu l'améliorer.
Quand j'ai vu le premier film, je me suis dit que nous n'arriverions jamais à refaire quelque chose d'aussi ennuyeux et que, quoi qu'il se produise, nous ne dépenserions jamais le quart de la somme investie dans celui-là, de sorte que, de toute façon, nous passerions probablement pour des héros !

ENTRETIEN AVEC NICHOLAS MEYER (METTEUR EN SCENE), HARVE BENNETT (PRODUCTEUR EXECUTIF) ET ROBERT SALLIN (PRODUCTEUR)

Les personnages ont une tout autre dimension que dans le feuilleton. Cela est-il intentionnel ?

N.M. — Absolument, oui ! Je me suis toujours dit qu'il y avait là quelque chose qui, pour une raison ou une autre, n'atteignait pas son but. Soit, dans la série télévisée, parce qu'ils n'avaient pas les moyens de se payer des décors, soit, dans le film, parce qu'ils avaient manqué leur coup quelque part — n'importe comment, il y avait moyen de faire mieux, de réussir quelque chose qui n'avait pas encore été fait.
Plus on est précis et direct, mieux ça vaut. Je n'avais pas spécialement envie de montrer l'Amiral Kirk allant au toilettes, mais pourquoi ne pas lui faire lire un livre ? Voilà quelque chose de direct, de précis, et s'il lit... il lui faut des lunettes : voilà encore un détail concret, et qui nous amène directement à penser à l'âge, au vieillissement...
Pour être juste, je crois qu'il faut bien dire que notre film n'aurait pas été aussi réussi sans le premier. En fin de compte, nous avons vraiment appris, au sens le plus large du terme, ce que c'était qu'un film basé essentiellement sur la technique, avec des frais de production galopants, et nous avons décidé que c'était là exactement ce que nous ne voulions pas faire.
J'ai fait venir sur le plateau le gars qui s'occupait du son dans le premier film, et je lui ai demandé de me montrer tout ce qui n'allait pas. Nous avons parcouru les décors, et chaque fois qu'il indiquait un moteur ou quelque chose qui faisait du bruit, je le faisais supprimer. Ça nous a fait économiser pas mal d'argent ! Mais il y avait aussi des divergences conceptuelles : par exemple, le scénario du premier film était un peu maigre. Je n'aurais jamais pu travailler pendant qu'on réécrive le scénario ; peut-être n'ai-je pas assez d'expérience ! Quoi qu'il en soit, je serais incapable de m'en sortir avec des pages disparates... Pour moi, tout doit être parfaitement organisé d'avance.
Voilà donc la dette que nous avons envers le premier film. Nous avons une fâcheuse tendance à éprouver un certain sentiment de supériorité vis-à-vis de ce premier film, et il me semble que nous avons dans une certaine mesure raison. Mais ils ont quand même réussi à faire sortir leur film, alors... !

Comment avez-vous décidé ce que vous vouliez conserver et ce que vous vouliez modifier par rapport à la formule de *Star Trek* ?

N.M. — Eh bien, j'ai décidé en toute simplicité de conserver ce qui était bon, et de risquer le coup de me passer de ce qui n'était pas bon ! J'ai décidé que je devais une certaine fidélité à ce qui était bon dans le premier film, et surtout dans la série télévisée. Et que je ne devais aucune fidélité, et surtout aucun respect, à ce qui était mauvais.
En réalité, ça se ramenait surtout aux personnages : il fallait garder les personnages tels qu'ils étaient, mais revoir tout ce qu'il était possible de revoir, des uniformes aux décors. Encore une fois, étant donné le contexte, je ne pouvais pas changer grand chose aux données générales mais j'avais toujours la possibilité de rajouter des lumières clignotantes partout où je voulais. Je me suis efforcé dans toute la mesure du possible de faire disparaître cette grisaille générale qui envahissait l'image et noyait tous les détails. D'un point de vue plus philosophique, j'avais simplement décidé de prendre les personnages davantage au sérieux et de les aborder plus concrètement que tous ceux qui les avaient approchés auparavant.

Et pourtant les personnages nous font l'impression de témoigner d'un humour qui était bien absent du premier film ?

N.M. — L'humour de *Star Trek* découle d'un point de vue tragi-comique de la vie. Le point de vue des gens qui s'expriment, des gens réels. Pour moi, il aurait été très difficile de faire le film sans une bonne dose de tout cela. Et c'est une excellente ligne directrice : je n'avais aucunement l'intention de rester dans un esprit « underground » ; tout au contraire, je désirais que le ton soit en général affectueux et sincère.

Le triomphe de Khan !...



Lorsque je dis que je voulais prendre les personnages au sérieux, ça n'implique pas que j'avais envie de leur interdire de faire preuve d'humour, bien au contraire. Dès le début, j'avais annoncé sous quelles conditions j'entreprenais le film : pour moi, il fallait que les personnages aient l'air naturel, faute de quoi ils auraient paru *prétentieux*, ou carrément guimauves ! « Mouillons-nous et s'il nous faut tuer Spock, eh bien, tuons-le ai-je dit ». Ce qui serait impardonnable, ce serait de truquer, de frustrer les spectateurs, de les manipuler. Ce serait une faute de goût.

Harve Bennett. — Encore faut-il définir le naturel : selon les normes de la mise en scène traditionnelle, *Star Trek* tiendrait plutôt de l'opéra. C'est l'une des raisons qui nous ont amenés à penser que Nicholas aimerait faire le film, et c'est pourquoi il était exactement l'homme de la situation.

N.M. — Parfaitement. Lorsque je pense à l'opéra, pour moi, c'est comme de la vie enchassée dans la pierre, c'est quelque chose de parfaitement naturel. Dans un opéra, la musique procure en quelque sorte des fondations au texte, elle souligne les paroles avec des émotions. L'un des personnages prononce certaines paroles tandis que la musique nous explique ce qu'il pense, ce qu'il ressent... Et *Star Trek* fonctionne un peu de la même façon.

UNE « PASSATION DE POUVOIR » SANS INCIDENT

Pourquoi avez-vous pris le parti de traiter le problème de l'âge, du vieillissement des personnages, différemment de ce qui avait été fait dans le premier film ?

N.M. — Le sujet du scénario, le thème même du film, est l'âge et la mort. Peut-être cela provient-il du fait que tous sont maintenant plus âgés ; quoi qu'il en soit, je m'étais dit dès le départ qu'au lieu d'essayer de fuir le problème, ou de balancer quelques paroles bien senties à ce propos, mieux valait en faire le thème central du film. Et c'est ce que nous avons décidé.

Par ailleurs, il me semble que ça a pour effet de les rajeunir plutôt qu'autre chose, puisque, au fond, comme ça, ils abordent le problème de front, ce qui nous évite de les faire paraître ridicules. Ils n'ont pas à jouer les meneurs d'hommes alors que ce sont avant tout des acteurs de genre.

Quelle est la première chose que vous avez été amené à faire lorsque vous êtes arrivé ?

N.M. — Au démarrage d'un film, il se passe toujours des tas de choses en même temps : il m'a tout d'abord fallu rencontrer les responsables d'ILM, et passer en revue chacun des plans. Après quoi, Robert Sallin s'est assuré que chacun des effets spéciaux serait bien ce que nous en attendions, et qu'ils tiendraient compte des modifications éventuelles que nous pourrions décider d'apporter au projet initial...

Pendant ce temps-là, il fallait également que je m'occupe de la distribution du film — même si c'était une opération faite en commun. Ce qui ne m'empêchait pas, dans le même temps, toujours, de passer deux heures tous les jours sur le pont de l'Enterprise avec le directeur de la photo, le jeu complet des plans du décor en mains : une bonne partie de l'action se déroule sur ce pont, et c'est un décor très difficile, de sorte que nous avons soigneusement défini chaque angle de prise de vue.

N'avez-vous pas eu un peu peur au début d'entreprendre un film dans lequel les effets spéciaux ont une part tellement importante ?

N.M. — J'ai toujours peur, tout le temps, et de tout (rires) ! Alors, pour moi, avoir peur de ça, ce n'était pas très original !

Le fait de travailler avec des acteurs qui se connaissent tous depuis des années ne vous a-t-il pas posé de problèmes ?

N.M. — Pas que je sache. J'ai vraiment beaucoup aimé ce tournage ! J'adorais les acteurs, je les ai tous trouvés merveilleux. Ils ont été vraiment très sympathiques avec moi, et ne m'ont à aucun moment fait sentir qu'il y avait une hiérarchie dans laquelle je leur aurais été inférieur... Ce sont de vrais professionnels, et lorsqu'ils venaient sur le plateau, c'était pour faire leur travail. En professionnels.

Quelles ont été vos relations avec Harve et Robert Sallin ?

N.M. — Très bonnes. J'ai été très surpris, dès le début, parce que je pensais que nous discuterions de petits détails sur lesquels nous n'arriverions pas à nous entendre — du genre : et si nous faisons « A » au lieu de « B », que va-t-il se passer ? — mais en fin de compte, nous poursuivions tous le même but, qui étaient infiniment concret, et nous avions le même objectif. De sorte que tout s'est très bien passé.

Avez-vous en quelque sorte souffert du fait que le film devait être à tout prix terminé pour la date de sortie fixée par la Paramount ?

N.M. — Oh, certainement : il y a des erreurs, des défauts, dans le film. Dans le mixage, par exemple, tout n'est pas parfait. A mon avis, trois séquences d'effets spéciaux auraient mérité d'être revues. Lorsque l'Enterprise quitte le quai, entre autres : il y a une ligne noire tout le long de l'image, d'un côté...

Pensez-vous que cela soit imputable au fait que le film a été produit par la télévision ?

H.B. — Disons qu'au départ, l'industrie entière était secouée par l'affaire de *Heaven's Gate (Les portes du paradis)* et se posait des questions sur l'investissement de sommes considérables dans des films gigantesques et tout ce qui s'ensuit... Là-dessus, quelqu'un eut l'idée de génie de donner ce genre de films à faire aux gens qui sont par définition même les plus préoccupés d'impératifs de rentabilité : ceux du monde de la télévision ! Et pour ce que j'en sais, il se pourrait bien que ce soit une première.

LA VEDETTE AUX PERSONNAGES

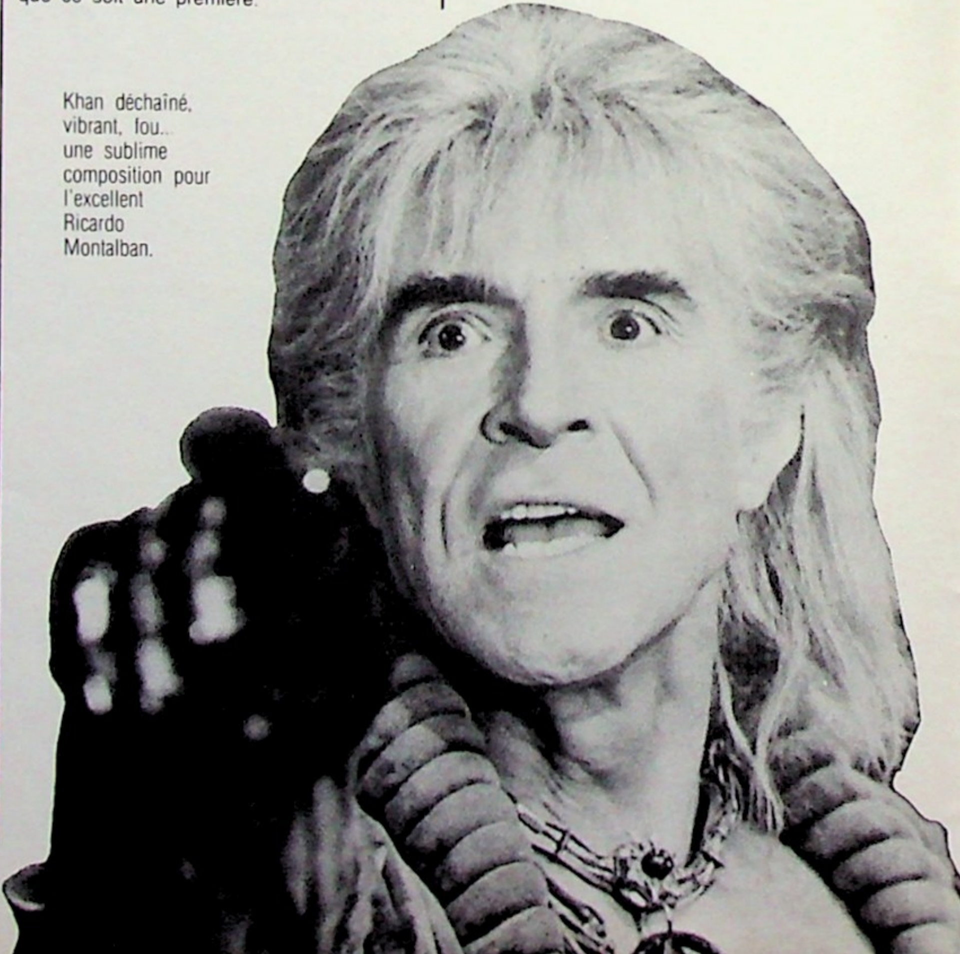
Il me semble que c'était un choix judicieux, puisqu'aussi bien ils ne se sont pas contentés de sélectionner ceux qui savaient faire des films pour un budget étroitement défini, ils ont également choisi de bons auteurs. Mais en fin de compte, ça n'a jamais été vraiment un projet pour la télévision. Dès l'instant où le scénario a commencé à prendre forme, il a été clair pour tout le monde que le film serait formidable, et qu'il sortirait en salle. A ce moment-là la date de sortie fut fixée au 4 juin, et il aurait été impossible de la modifier.

N.M. — Lorsque je suis arrivé, en effet, c'était bel et bien un film pour le cinéma. Mais je n'avais pas très bien compris qui signait les chèques... ! Je ne m'étais jamais tout à fait expliqué les nuances subtiles entre le service des films pour la télévision, et pour la distribution en salles... Cela dit, j'ai compris bien des choses depuis ! (rires).

Serait-ce pour des raisons bassement matérielles que le film insiste plutôt sur les aspects humains que sur les effets spéciaux, contrairement à *Star Trek, le film* ?

N.M. — Je ne pense pas que ce soit cela, non. Selon notre vision du film, c'était aux personnages que devait revenir la vedette, sur quoi les restrictions budgétaires nous ont contraints à nous montrer inventifs dans le contexte au sein duquel nous opérions. Et nous avons dû faire preuve d'imagination, moyennant quoi en dépit des contraintes nous avons réussi à faire des choses très intéressantes. Quoi qu'il en soit, cela n'avait rien à voir avec notre point de vue sur l'histoire.

H.B. — Je vais vous donner un exemple très simple : au début, on nous a expliqué en long et en large que nous disposions des décors, des maquettes et du pont qui avaient servi pour le premier film. Seulement, ils étaient dans un état lamentable : tout avait été pillé par les chasseurs de souvenirs ! Nous avons également découvert que deux



Khan déchaîné, vibrant, fou... une sublime composition pour l'excellent Ricardo Montalban.

ou trois maquettes de l'Enterprise avaient disparu sans que personne prenne seulement la peine d'en informer la compagnie d'assurances ! Avec pour résultat que c'était exactement comme si nous avions déjà dépensé 250 000 dollars de notre budget sans rien en compensation.
Partant du principe que nous disposions déjà de quelques maquettes, Bob et moi avions imaginé dans les moindres détails certains des effets spéciaux du début de l'histoire : nous nous étions dit que ça nous ferait toujours deux modèles réduits pour une éventuelle attaque de l'Enterprise par un autre vaisseau spatial. Nous avons donc commencé à échafauder toute une histoire au début de laquelle une gigantesque bataille opposait deux Enterprises peints de couleurs différentes ; il me semble me souvenir que l'un des deux arborrait des peintures de guerre...
C'est alors que nous nous sommes rendus compte que nous ne disposions même pas *d'une seule* maquette ! Nous avons dû revoir ainsi complètement nos plans. Avec pour conséquence, évidemment, que nous nous sommes élevés vers des concepts différents en fonction desquels nous avons été amenés à modifier le scénario, et ainsi de suite. Voilà d'où nous sommes partis, tout au début. Avec pas grand chose, et en nous efforçant de tirer le maximum du moindre sou !

R.S. — Je vais vous donner un autre exemple, que l'on pourrait multiplier à l'infini : vous vous rappelez la scène dans la salle des torpilles ? Les hommes installent ces gros tubes et tout ce qui s'ensuit... Bon, eh bien Nick avait conçu une prise de vue remarquable dans laquelle on assistait au lancement de la torpille. La caméra devait donc être placée à un endroit bien précis... mais lorsque le tube du lance-torpilles fut réalisé, nous nous sommes rendu compte qu'entre les dépassements d'horaires, les frais de contruction et le reste, rien que pour faire modifier la paroi du tube de sorte que la caméra puisse suivre le départ de la torpille, il nous en coûterait entre 5 et 10 000 dollars... Au lieu de cela, nous avons donc fait installer des rails de travelling à l'intérieur du tube, et nous avons décidé de faire comme si c'étaient des éléments du décor ! Lorsque nous avons placé la caméra sur les rails en question, le tout ne nous avait pas coûté plus de 29 dollars !

RESPECTER LES DELAIS !

H.B. — Au passage, je vous signale que vous contemplez actuellement les deux grands concepteurs de vaisseaux spatiaux de l'avenir (en indiquant Sallin et lui-même) ! Après avoir fait la cruelle découverte que nous devrions dépenser un peu de notre précieux budget pour faire réaliser de nouvelles maquettes, nous nous sommes demandé de quoi le Reliant pourrait bien avoir l'air. En réfléchissant à la question, nous nous sommes dit qu'après tout, ça réglait au moins un problème : on ne risquerait pas de confondre les deux vaisseaux puisqu'on pouvait en faire des différents.
C'est alors que je me suis rappelé qu'un admirateur de *Star Trek* m'avait envoyé un modèle réduit de l'Enterprise, un vaisseau plutôt rudimentaire, en bois, qui trônait sur mon bureau. « Bon sang, mais c'est bien sûr, Bob ! » dis-je alors à celui-ci en retournant le modèle réduit. Il n'avait plus qu'à s'inspirer de la maquette à l'envers. Il est retourné à l'ILM et a fait un projet pour le Reliant, qui n'est pas autre chose, au fond, qu'un Enterprise sens dessus dessous, avec une barre transversale sur le haut !

Avez-vous opté d'emblée pour l'ILM pour la réalisation des effets spéciaux ?

R.S. — Non, pas tout de suite : nous avons procédé à toute une série d'appels d'offres et d'études. Lorsque nous eûmes déterminé l'ensemble des effets spéciaux à faire réaliser, nous avons commencé à organiser des réunions avec les différentes entreprises soumissionnaires, et au cours de séances qui pouvaient à chaque fois durer trois ou quatre heures, nous avons montré à chacune les détails des tâches à effectuer. Nous avons exposé nos impératifs techniques et budgétaires à un certain nombre d'entreprises locales, dont l'ILM.
Plus le temps passait et plus nos délais étaient réduits, puisqu'il nous fallait, quoi qu'il arrive, respecter la date de sortie du 4 juin ; de sorte qu'il fut vite évident que tout devrait être fait au même endroit. Ce qui réduisait encore le choix aux rares entreprises susceptibles raisonnablement d'entreprendre l'ensemble du travail à l'intérieur du délai imparti. Après quoi, nous avons parlé avec les gens de l'ILM, et nous nous sommes rendu compte à l'évidence qu'ils avaient ce qu'il nous fallait : la compétence, la compréhension de ce que nous voulions faire. Mais à aucun prix — c'est le cas de le dire ! — ils n'étaient les moins chers du marché...


Trois ans après « Star Trek-le film », la nouvelle réunion des anciens complices.

Cela dit, ils ont la réputation de s'en tenir à leur offre de prix et de ne pas faire monter les enchères.

R.S. — C'est exact. Ils sont merveilleusement organisés et leur attitude est très correcte.

N.M. — N'importe comment, c'est vrai que c'est cher, les effets spéciaux. Et surtout, ça revient cher si on les fait bien... Et leur réputation ne repose pas que sur le fait de tenir leur budget : en effet, quand on réalise un film pour un tarif inférieur à celui qui était initialement prévu, si le film en question est mauvais, on n'est un héros que pendant un petit quart d'heure... L'ILM est la Rolls Royce des entreprises d'effets spéciaux, et ça n'implique pas qu'elle soit particulièrement économique... Ça veut simplement dire que quand on prend livraison de la marchandise, c'est la meilleure qu'on puisse obtenir sur le marché. Et c'est bien ce qui se passe, ils y mettent un soin tout particulier. Ils font ça depuis que George Lucas a fondé la compagnie, suivant un système particulier, une certaine méthodologie et l'organisation qui va avec.

R.S. — Et c'est aussi l'état d'esprit de chacun de ceux qui travaillent dans cette entreprise : leur grand souci est de vous aider ; ils débordent de sensibilité, et font tout ce qu'il faut pour s'adapter à la moindre modification, au moindre changement...

N.M. — C'est une combinaison assez insolite au fond entre les techniciens d'une compétence extraordinaire et des adultes qui auraient gardé leur âme d'enfants... Disons que, d'un côté ils maîtrisent des techniques hautement sophistiquées, tandis que de l'autre ils ont un enthousiasme et une imagination délirants. La notion qu'ils gagnent leur vie en inventant des dragons, des larves de Ceti et des galaxies en feu les fait planer ; et ça ferait planer n'importe qui !

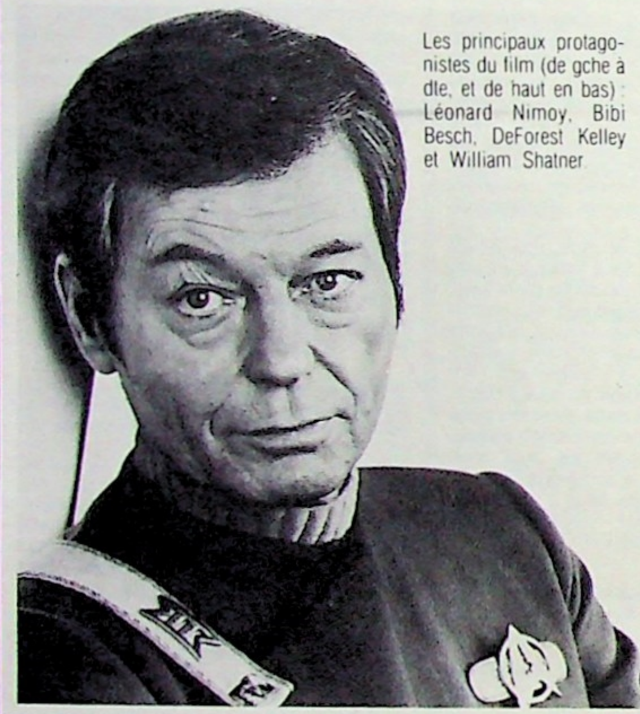
Après tout, Nicholas Meyer, c'était votre premier film avec des effets spéciaux importants. Leurs connaissances techniques vous ont-elles aidé ?

N.M. — Je leur ai dit dès le début que je n'étais pas l'homme de la situation (rire) ! Lors de notre premier entretien, je leur ai expliqué que ce que je savais en matière d'effets spéciaux tiendrait sur une tête d'épingle. Et une petite épingle, encore ! (rire). Et si vous ne me croyez pas, allez revoir *C'était demain*, dans lequel il ne doit pas y avoir deux minutes d'effets spéciaux en tout — et encore, des effets spéciaux pour le moins rudimentaires. C'était parfait pour le film, parce que ce n'était pas le sujet, qu'il s'agissait de tout autre chose. En réalité, pour les effets spéciaux de *Star Trek*, c'est Bob qui s'est occupé de tout ; je lui disais ce que je voulais, et non seulement il s'arrangeait pour l'obtenir, son souci du détail, son désir de perfection sont tels que nous en étions stupéfaits, Harve tout autant que moi : lorsque nous regardions le film, nous considérions le résultat comme parfait, Harve et moi-même, mais Bob trouvait toujours quelque chose qui n'allait pas ; la façon dont les ombres tombaient sur le vaisseau, par exemple...
D'après moi, ça doit venir du fait qu'il a travaillé dans la publicité pendant des années. C'est un domaine dans lequel on a l'obsession de l'effet produit par le film.

H.B. — Son perfectionnisme ne m'a pas vraiment surpris, en fait : il y a des années que je le connais... Et puis son rôle consistait avant tout à empêcher Nicholas de perdre la boule !







Les principaux protagonistes du film (de gche à dte, et de haut en bas) : Léonard Nimoy, Bibi Besch, DeForest Kelley et William Shatner.



Avez-vous utilisé certains des effets spéciaux du premier film ?

N.M. — Juste quelques plans au début : la scène dans le spatio-port, et l'attaque des vaisseaux de guerre de Klingon.

H.B. — Vous vous doutez bien que le Studio — ou plus exactement, certaines personnes au Studio, nous avaient mis à l'aise et nous avaient bien dit que nous pouvions utiliser toutes les images du précédent film que nous voulions ! Mais en fait, quand nous nous penchions sur la question notre sentiment était aussitôt que nous avions un film à faire, *notre* film, un film unique entre tous, et que quel que soit notre emprunt au film précédent, il porterait immanquablement le discrédit sur l'originalité de notre propre œuvre, de sorte que nous n'avons pour finir utilisé qu'une séquence ou deux du premier film. La séquence dans le spatio-port était intrinsèquement inhérente à l'intrigue du film, et puis c'était, à mon point de vue, la plus belle scène, visuellement, de l'autre film. Alors...

N.M. — D'autant plus que j'y ai mis ce qui est de ma part une sorte de plaisanterie à usage personnel.. Dans le premier film, la séquence d'appontage durait un bon quart d'heure au cours duquel tout le monde poussait moult « oh » et « ah ». Je me suis dit que ce serait amusant de faire tenir le tout en trente secondes, pendant la moitié desquelles Kirk ne sort pas le nez de son livre ; puis il lève les yeux, dit quelque chose comme « euh... ah, oui ! » et voilà tout ! Pour moi, c'est une sorte de commentaire équivoque sur la séquence originelle.

H.B. — Un beau jour, j'ai vu passer une facture pour deux cascadeurs. Alors j'ai demandé de quels cascadeurs il s'agissait, forcément. Et on m'a expliqué que c'étaient les deux personnages qui restent accrochés sur le quai à faire des signes. Il y a des choses qui ont la vue dure !

En quoi a consisté le rôle de Gene Roddenberry ?

H.B. — Si vous voulez une définition précise de son rôle, eh bien, vous savez qu'il figure au générique du film comme conseiller exécutif. Nous ne l'avons bien évidemment pas exclu de ce projet, mais nous l'avons maintenu à distance raisonnable... S'il n'a pas été intimement mêlé à la conception ou à la réalisation du film, nous avons certainement fait appel à lui à plusieurs reprises. Nous avons échangé plusieurs notes, à chaque étape du film, en fait. Nous nous sommes parlé. Nous avons eu de nombreux entretiens, au début, puis il nous a adressé

des rapports, de là où il se trouvait, où qu'il soit. Il a vu le film, a lu les critiques, et je dois dire que j'ai été très heureux de recevoir de lui un merveilleux coup de fil me disant que nous avions tenu nos engagements et qu'il était très fier du film.
Je crois qu'il y avait des divergences de vue assez profondes entre lui et nous, mais rien au fond qui n'ait pu être réglé. Nous avons très sérieusement tenu compte de bon nombre de ses notes, à différentes étapes du film, et je crois qu'il est très satisfait du résultat.

UNE HUMANISATION DES PERSONNAGES

Les fans de *Star Trek* vous ont-ils posé des problèmes ?

N.M. — Aucun. Et pourtant, c'était un problème social ! Nous nous en sommes tirés en racontant qu'il y avait plusieurs fins au film, de sorte que nous avons pu nous occuper de nos affaires et poursuivre le film sans être continuellement harcelés.
Nous avons reçu des quantités de lettres. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'une certaine frange de ce mouvement n'est pas très plaisante — ou que tout au moins, elle ne se comporte pas très plaisamment. Mais j'ai répondu à toutes les lettres que j'ai reçues, sur le mode suivant : « Ecoutez, je comprends votre souci, mais je ne peux y répondre. Je ne peux vous promettre qu'une chose, c'est de m'efforcer de faire de *Star Trek 2* le meilleur film de tous les temps, et il faut bien que vous me fassiez confiance.'
« L'art, ça ne se fait pas à coup de comités, d'élections ou de sondages de popularité. Et puis, après tout, vous croyez savoir ce que vous voulez et ce dont vous ne voulez pas, mais je pense qu'en fait, vous n'en savez rien du tout ».
Oh, bien sûr, je ne leur ai pas dit tout ça, mais c'était exactement ce que je pensais, et il me semble que mon film corrobore bien ce point de vue.

On peut se demander si de nombreux fans n'ont pas été un peu surpris de voir Kirk avec un enfant illégitime. D'habitude, les héros ne font pas des choses comme ça...

N.M. — Ce n'est pas exact ! Si vous voulez parler des vrais héros, pour commencer, ce sont souvent eux-mêmes des enfants illégitimes ! Hercule était un enfant illégitime. Et les héros ont souvent des enfants en dehors du mariage — enfin, si vous voulez toujours parler des héros classiques, et pas de ceux de la télévision !...
N'importe comment, ce film n'a pas été fait par la télévision, mais par moi ! Et je pense que si Kirk est réel, ça n'implique pas qu'il ne fait jamais de faux pas, et qu'il est à l'abri de tout impair. On dirait que les gens craignent, si les héros deviennent trop humains, qu'on cesse de les aimer. Il me semble que, tout au contraire, on ne les en aime que davantage. Je suis persuadé que le fait de découvrir que l'un de ces êtres prétendument invulnérables a commis une action dont il n'a pas lieu d'être fier nous fait éprouver pour lui une tendresse, une compassion, qu'il ne nous inspirerait pas autrement. Imaginons un héros atteint de certaine faiblesse : le fait d'agir en dépit de cette faiblesse ne contribue-t-il pas certaines fois à faire encore ressortir son héroïsme ?

Nous avons remarqué que vous aviez tendance à vous intéresser à des thèmes familiers, comme par exemple Sherlock Holmes ou *Star Trek*... Pourquoi cela ?

N.M. — L'avantage de traiter des sujets déjà connus de tous c'est qu'on n'a pas besoin de perdre en explications un temps précieux par ailleurs : les personnages étant déjà connus, je n'ai pas à les présenter, je peux me consacrer entièrement à l'exposition de leur processus de fonctionnement interne, et j'ai aussi, et surtout, la possibilité de leur faire lire ce que je veux...
Certaines questions figurent au nombre de mes préoccupations personnelles ; et celle-ci, entre autres : qu'est-ce que ça veut dire, « être en vie », et « être un homme » ? Si au moment fort des deux films H.G. Wells et Kirk prononcent la même phrase, ce n'est pas un hasard...

Et qu'en est-il réellement des rumeurs qui ont circulé au sujet de ces différentes fins ?

N.M. — Et bien, au départ ça a commencé avec la Paramount, Harve Bennett et moi. Je crois que c'est Michael Eisner, de la Paramount, qui y a pensé le premier, et c'était le moyen idéal d'échapper un peu à la panique ambiante. En réalité, à un moment la Paramount a même suggéré que nous tournions différentes fins pour le film, mais je leur ai répondu que c'était déjà tout juste si nous aurions le temps de finir le film avec la fin prévue — et puis, d'ailleurs, quelle autre fin pourrait-il y avoir ?
Mais passé un certain point, ça a commencé à m'agacer, parce qu'au fond, ça donnait l'impression que ceux qui font les films sont susceptibles d'être manipulés à plaisir, comme si nous nous en fichions complètement, comme si une histoire du genre de celle que nous étions en train de raconter pouvait être arbitrairement découpée en tranches et rafistolée !

Seriez-vous partant pour *Star Trek III* ?

N.M. — Non. Il me semble que j'ai fait mon film de science-fiction dans l'espace, maintenant je voudrais bien retourner à ce que j'ai envie de faire. ■

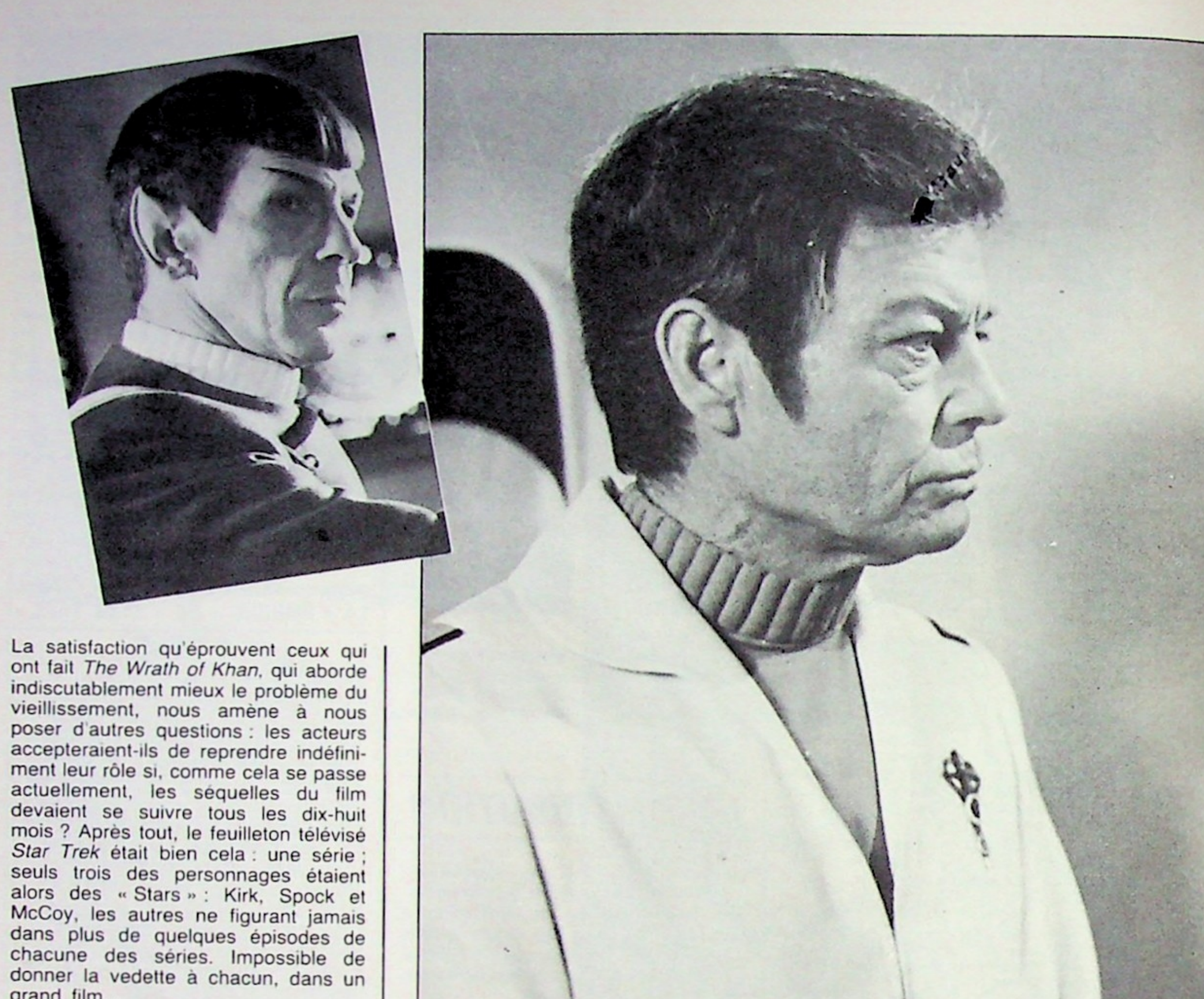
LA DISTRIBUTION

Le plus indifférent des spectateurs n'aura pu faire autrement que de remarquer que l'équipage de l'Enterprise a l'air plus jeune dans *The Wrath of Khan* que dans *Star Trek, le film*. Peut-être faut-il n'y voir que la satisfaction éprouvée à la vision du film ?
De l'avis général, et c'est bien prouvé par les entretiens que nous avons eu, *The Wrath of Khan* est vraiment *Star Trek*. Ou, pour être plus exact, ce que l'on doit retrouver dans *Star Trek ;* suivant les acteurs avec lesquels nous nous sommes entretenus, on ne le retrouvait pas dans *Star Trek, le film.* Nombreux sont les critiques qui ont souligné certaines similitudes entre le premier long métrage inspiré par *Star Trek* et *2001*, le film de Kubrick. Un même sentiment de terreur mystérieuse, d'abord envers l'Enterprise, puis envers V'Ger ; l'absence de conflit réel, et, bien évidemment, la fin du film. Une chose reste certaine, néanmoins, c'est que *Star Trek* n'est pas, et n'a jamais voulu être, *2001*. A ce niveau, les plaintes de l'équipe du film comme des fans sont justifiées : *Star Trek, le film*, n'était pas fidèle à l'esprit de la série télévisée. Ce qui n'est pas le cas de *The Wrath of Khan*, qui est certainement plus proche du *space-opera* des années 60.

LA « MARQUE » DE « STAR TREK »

Assez bizarrement, on dirait que les acteurs rejettent sur la Paramount et, sans jamais citer son nom, sur le metteur en scène Robert Wise, la responsabilité de ce qu'ils prennent pour un ratage artistique. Jamais ils ne penseraient à en attribuer la faute à Gene Roddenberry dont c'était l'idée et qui était producteur exécutif du premier film. Par ailleurs, Harve Bennett et Nicholas Meyer ont tenu Roddenberry à distance raisonnable de *The Wrath of Khan*... Par conséquent, le Grand Oiseau de la Galaxie devrait peut-être bien assumer la part de responsabilité qui lui revient dans l'échec du premier film.





La satisfaction qu'éprouvent ceux qui ont fait *The Wrath of Khan*, qui aborde indiscutablement mieux le problème du vieillissement, nous amène à nous poser d'autres questions : les acteurs accepteraient-ils de reprendre indéfiniment leur rôle si, comme cela se passe actuellement, les séquelles du film devaient se suivre tous les dix-huit mois ? Après tout, le feuilleton télévisé *Star Trek* était bien cela : une série ; seuls trois des personnages étaient alors des « Stars » : Kirk, Spock et McCoy, les autres ne figurant jamais dans plus de quelques épisodes de chacune des séries. Impossible de donner la vedette à chacun, dans un grand film...

Le rôle de Walter Koenig, qui interprète *Chekov*, a déjà été considérablement amplifié par rapport au premier film, mais celui-ci réclame d'ores et déjà une participation plus importante dans l'éventuel *Star Trek III* qui devrait suivre celui-ci. Et la possibilité demeure toujours, évidemment, d'introduire dans l'équipe de nouveaux membres plus jeunes... susceptibles, en fin de compte, de remplacer les anciens. Quelques acteurs de la série ressentent une légère amertume à l'égard de *Star Trek*, dont ils considèrent qu'il les a cantonnés dans certains rôles, leur interdisant dans bon nombre de cas d'incarner d'autres personnages. Tout ceci, et sans doute aussi le fait que le public de fans de *Star Trek* réagit toujours avec violence à tous les changements qui peuvent intervenir dans l'univers de leur série de prédilection, fait que le producteur Harve Bennett rencontre réellement des difficultés quand il s'agit de se frayer un chemin dans le cosmos du 23ᵉ siècle.

Afin d'éclaircir certains de ces problèmes, nous nous sommes entretenus avec les vedettes de *Star Trek*.

William Shatner, qui était déjà connu pour ses rôles au cinéma, comme à la télévision ou sur les scènes de Broadway, est réellement devenu une vedette internationale lorsqu'il a accepté le rôle du Capitaine Kirk dans la série télévisée *Star Trek*, rôle marquant qu'il devait ensuite reprendre en 1979 pour *Star Trek, le film*.

Shatner est né à Montréal, au Canada, et il a très vite fait la preuve de ses talents d'acteur. Il n'avait pas treize ans lorsqu'il a rejoint la troupe professionnelle de la Canadian Broadcasting Corporation. Il est ensuite resté trois ans avec la Canadian Repertory Company, à Ottawa, puis est entré comme doublure d'Alec Guinness, de James Mason et d'Anthony Quayle, au Stratford (Ontario) Shakespeare Festival, où il a attiré l'attention des critiques. A partir de là, il n'a pas tardé à tenir des rôles importants dans *Playhouse 90* et autres émissions de télévision en direct.

Il fit bientôt ses débuts au cinéma, à Hollywood, dans *Les Frères Karamazov*, puis dans un certain nombre d'autres films, dont des westerns, et des pièces de théâtre.

Après *Star Trek*, Shatner a tenu de nombreux rôles au cinéma (notamment dans *Visiting Hours*), mais on l'a aussi revu à la télévision, dans des émissions de variétés, et au nombre de ses autres entreprises on peut citer une tournée de 43 villes avec son spectacle : « William Shatner, sur scène », ses enregistrements de « Fondation », d'Isaac Asimov, qui furent d'ailleurs nominés pour le « Grammy », et sa récente production de *La Chatte sur un toit brûlant*, au théâtre. ■

ENTRETIEN AVEC WILLIAM SHATNER

William Shatner, êtes-vous un fan de science-fiction ?

Lorsque j'étais enfant, j'ai lu des quantités d'ouvrages à deux sous, et la science-fiction

copieusement transpiré dès le début des hostilités ! Et les décors ont drôlement pâti lors des combats ! J'ai des arguments à opposer à cette histoire de « propreté » ; toutefois, si vous entendez par là que le vaisseau n'avait pas l'air usé... je vous répondrai qu'un authentique appareil aurait toutes les chances d'ici deux siècles d'être constitué de matériaux inusables, et que l'entretien en serait automatique, sûrement. Dès qu'il s'agit de science-fiction, on a autant d'arguments en faveur d'un environnement rudimentaire et primitif qu'au contraire pour un décor très sophistiqué.

N'avez-vous pas hésité avant de tourner dans les longs métrages ?

Non, jamais. J'ai bien réfléchi trente secondes, mais à vrai dire, pour le premier film, ils n'auraient jamais investi un centime avant d'être sûrs d'avoir au moins certains des membres de l'équipage de la série télévisée.

TROIS PERSONNAGES QUI N'EN FORMENT QU'UN

Que pensez-vous du premier film ?

Je crois que c'était un bon film, mais non dépourvu de défauts. Je ne cherche pas à excuser les défauts, mais il me semble qu'en terme du « plaisir » qu'on retire de ce spectacle, on en a au moins pour son argent.

Les personnages donnent l'impression d'avoir une autre dimension dans *The Wrath of Khan*. Les acteurs ont-ils eu leur mot à dire à ce sujet ?

En mettant les choses au mieux, on n'écrit jamais un « drame » sans l'intervention combinée d'un auteur, d'un metteur en scène, et des acteurs. Et c'est certainement ce qui s'est passé ici. D'autant plus que nous savions parfaitement comment fonctionnait la série télévisée, et ce qui marchait le mieux ; même si les nouveaux venus dans le film étaient des fanatiques de *Star Trek*, ils ne connaissaient pas toutes les ficelles ; de sorte que nous avons été effectivement consultés.

Ne pensez-vous pas qu'en quelque sorte McCoy, Kirk et Spock représentent chacun une facette d'une personnalité unique : la conscience, la décision, l'intelligence ?

C'est sans doute exact, mais personne n'est jamais aussi entier que ça. Chacun de nous est à un moment ou à un autre plutôt

m'enthousiasmait réellement. Depuis j'ai appris à faire une sélection, et mes préférences vont à Asimov, Sturgeon, Ellison, Silverberg et aux auteurs de cette classe. En fait, si la science-fiction m'a toujours intéressé, ça n'a jamais été mon unique passion !
Lorsque j'ai vu le premier « pilote » de *Star Trek*, pour moi c'était une heure et demi de couleurs, d'événements, et il en émanait une forme de magie qui m'a tout de suite plu. Cela dit, il me semble que tout le monde se prenait beaucoup trop au sérieux ! Je pense que la clé du problème c'est de faire comme si on était vraiment dans un vaisseau spatial, de sorte que chaque situation prenne un peu l'allure d'un événement banal, quotidien, à envisager d'une façon professionnelle et comme si c'était une seconde nature ; de la sorte, on n'a pas l'air si compassé lorsqu'il se passe quelque chose. C'est ce que j'avais bien l'intention de faire dès le second « pilote ».

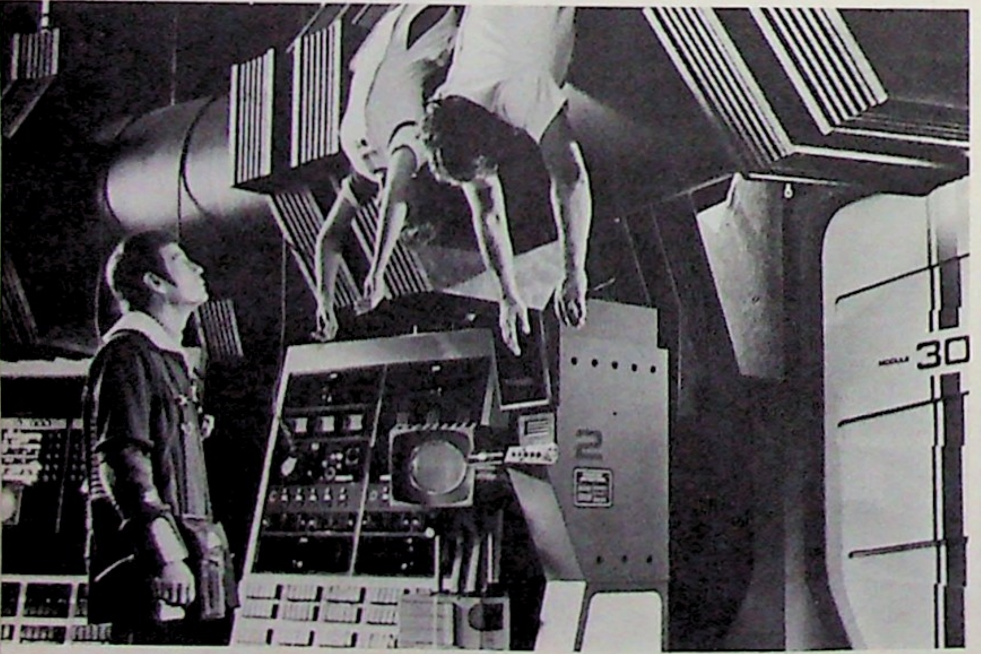
Depuis *Star Wars*, on a prétendu que George Lucas avait sérieusement « sali » le *space-opera* ; pourtant, dans *Star Trek*, vous donnez l'impression de tenir pieusement à cet aspect bien propre. Pourquoi cela ?

Tout de même j'avais bien l'impression d'avoir une barbe de deux jours et d'avoir









certaines choses que d'autres... Je suis en revanche convaincu que l'idée des trois personnages qui n'en sont qu'un est délibérée et voulue ; ce n'est pas un hasard. Chacun des mots qui ont pu être écrits ou que l'on entend prononcer dans le film a été sciemment écrit, prononcé, enregistré et monté.

Le problème du vieillissement est bien abordé dans le film. Combien de temps pensez-vous que l'équipage de l'Enterprise tiendra encore vaillamment le coup ?

Sans doute tiendra-il maintenant le coup de moins en moins vaillamment ! Dorénavant, lorsque nous mettrons le pied sur des mondes inexplorés, ce sera avec prudence et circonspection (rire) !
Quand on vieillit, les os deviennent fragiles, alors ne secouez pas ce vaisseau comme ça !
En fait, je n'en sais rien. Oh, je suppose qu'un beau jour quelqu'un m'appellera pour me dire : « On fait *Star Trek*, mais sans vous ! » Or je pense qu'à ce moment-là, je jouerai les grand-pères gâteaux.
Quand même, le fait d'être acteur procure certaines compensations : on peut vieillir avec plus ou moins d'élégance, ça n'empêche pas de jouer certains rôles. On n'est pas obligé de prendre sa retraite si on n'en a pas envie. Le jour viendra bien, c'est certain, où *Star Trek* ou moi-même seront trop vieux, mais je me trouverai alors peut-être un nouvel emploi...

LE RETOUR DE KHAN

Etes-vous particulièrement fier de certaines scènes du film ?

Pour moi, chaque moment est important. Le cinéma est vraiment l'art le plus impitoyable qui soit : chaque fois que l'on respire, il faut le faire avec sincérité. Et tous ces instants de sincérité, enfilés les uns après les autres comme les perles d'un collier constituent une scène ; mais pour moi, il n'y a jamais que des instants qui se suivent.
Et je m'efforce de rendre véridique chacun de ces instants. De sorte que, lorsque je réussis à faire ce que je crois être bon à un moment donné, même si ça ne dure pas le temps de ce que vous appelleriez une scène, je suis particulièrement heureux.

D'où est venue l'idée de ressusciter Khan ?

C'est Harve Bennett qui a eu l'idée de départ de cette histoire, après avoir vu une cinquantaine d'heures des différentes périodes de la série télévisée. Et s'il a choisi cette histoire, c'est qu'il voulait en même temps apporter au film des idés nouvelles, du sang neuf, mais aussi des éléments connus.
C'est lui également qui a eu l'idée de faire de l'Enterprise un vaisseau d'entraînement pour les officiers supérieurs, et c'était un trait de génie de sa part d'utiliser cette idée de la mort de Spock, ou de mêler constamment les thèmes de la vie et de la mort dans la trame du film : au fond, on y fait constamment référence tout du long.
Cela dit, certaines coupures malencontreuses obscurcissent parfois légèrement le propos du film. Par exemple, le livre que j'ai toujours avec moi est « A Tale of Two Cities », de Dickens. C'est l'histoire de deux hommes, et le reflet en quelque sorte de Spock et de Kirk. Et cette allusion à un endroit où tout va bien mieux est une référence faite au livre, qui trouve un prolongement dans le film.

◀ *Au XXIIIe siècle, dans l'Espace...*
Le vaisseau spatial Enterprise effectue des manœuvres de routine à travers les galaxies, mission d'entraînement pour les jeunes recrues de M. Spock. L'amiral Kirk est à son bord pour une tournée d'inspection. Soudain, à la suite de circonstances inattendues, la nouvelle équipe disciplinée devra, aux côtés des « anciens », faire face aux dangers du Cosmos...

Si vous aviez eu votre mot à dire au niveau du scénario, auriez-vous traité la scène de la mort de Spock de la même façon ?

Mais j'ai eu mon mot à dire au niveau du scénario ! Et j'adhère totalement à la fin du film telle qu'elle a été tournée.

Pensez-vous que le fait qu'il ait un fils illégitime fasse paraître plus humain le personnage de Kirk ? Quel est votre avis sur son prétendu héroïsme ?

Ça, c'est amusant ! Je n'avais jamais entendu le qualificatif d'illégitime appliqué au fils de Kirk ! Enfin, je suppose que c'est ce que tout le monde va dire, maintenant.
Quant à l'héroïsme... Pour moi, c'est une forme de maîtrise de la condition humaine. Il me semble que ce serait une définition valable de l'héroïsme. Mais inversement, tout ce qui relève de la simple condition humaine, comme le fait d'avoir un enfant ou de vieillir, contribue à exalter l'héroïsme.
Un héros, c'est un personnage un peu en dehors des normes humaines ; c'est un être dangereux aussi, ne serait-ce que parce qu'il est un peu distant du public. On peut le considérer avec une sorte de respect craintif, comme dans les tragédies grecques, et n'être touché qu'à un niveau très intellectuel, voire transcendental, mais jamais au niveau personnel, individuel. Il faut donc être très prudent avec ces gens-là ! Ils recèlent des éléments de distanciation, puiqu'aussi bien, un grand chef est toujours seul, mais notre intention, avec Kirk, était bel et bien d'en faire un personnage aussi humain que possible.

Pour vous, *Star Trek* est-ce ce qui vous est arrivé de mieux, ou au contraire la croix la plus lourde que vous ayez eue à porter dans votre vie ?

Ces deux visions des choses sont un peu extrêmes ! La meilleure chose qui me soit arrivée dans la vie est peut-être la naissance d'un enfant...
Non, pour moi, *Star Trek* c'est l'aboutissement de certaines conséquences, plus techniques qu'autre chose, acquises et perfectionnées au cours d'une carrière entière. C'est tellement rare, d'avoir l'occasion de faire quelque chose dont on est fier, dans lequel on a beaucoup investi, et qui s'avère correspondre à vos normes !



Je pense sincèrement que c'est un merveilleux film et je suis très fier d'en faire partie. Alors de ce point de vue, oui, c'est la meilleure chose qui me soit arrivée depuis au moins un bon bout de temps.
Quant à la croix que je porte... je ne considère pas *Star Trek* comme une croix. A une certaine époque, j'ai sûrement pensé que c'était un fardeau, oui. Mais maintenant, après ce nouveau film qui me paraît excellent, encore une fois, avec la perspective de toutes les autres choses qui marchent si bien, après tout, il est possible que je sois à la fois dans une série télévisée à grand succès, et dans un film à grand succès !

Quand avez-vous pensé que c'était un fardeau ?

Dans les années 70, au faîte de la popularité de la série. J'avais déjà entrepris autre chose, mais on m'appelait toujours Capitaine Kirk, alors que ça n'avait rien à voir avec moi. Je ne l'ai même pas regardée quand on l'a rediffusée. Je ne l'avais déjà pas regardée lors de la première diffusion, alors la seconde... pour moi, c'était comme s'il s'était agi d'une tout autre série.
Lorsqu'on a commencé à parler de faire le premier film, ça n'a plus été un fardeau, c'est devenu un projet viable. Et par la suite, c'était même plutôt agréable. Surtout quand on m'a montré le projet de scénario définitif : on me proposait un rôle que n'importe quel acteur aurait payé pour interpréter !

Selon vous, un film doit-il faire plus que distraire ?

Oui, certainement. C'est d'abord et avant toute chose une distraction, mais c'est en même temps un mode de distraction qui peut vous atteindre de toutes sortes de façons différentes et il y a des chances pour que vous quittiez la salle de cinéma après une sorte de catharsis, ou de purge émotionnelle. Si on arrive à ce résultat dans un film de science-fiction, alors on a réussi quelque chose d'énorme. Et je crois bien que c'est ce que nous avons fait !

Dans le film, Kirk prétend à un moment ne pas croire au match nul. Etes-vous du même avis ?

Eh bien, je suis d'un naturel optimiste... et je me plais à penser que de toute situation il y a quelque chose à retirer, et qu'il faut toujours chercher les aspects positifs de ce qui arrive dans la vie. Il y a gros à parier que dans cette optique vous verrez survenir des événements positifs ! Oui, de ce point de vue, je serais assez comme Kirk... ■

ENTRETIEN AVEC LEONARD NIMOY

Dans *The Wrath of Khan,* Léonard Nimoy retrouve le rôle qui lui a valu d'être trois fois nominé pour les Emmy et a fait de lui l'idole de millions de spectateurs : celui de Mr Spock, l'Officier supérieur mi-humain, mi-vulcanien de l'Enterprise, et maintenant son Capitaine.

Avant d'incarner Spock au petit écran, Nimoy a tenu plus de cent rôles dans des dramatiques télévisées et a joué dans un grand nombre de films et de pièces de théâtre. Depuis la fin de la série télévisée, en 1968, les occasions ne lui ont pas manqué de faire la preuve de son talent aux multiples facettes. Notons en particulier ses prestations dans *Equus*, à Broadway, où il tenait le rôle du psychiatre, son rôle principal dans le remake de *L'invasion des profanateurs de sépultures*, et bien sûr la série télévisée très populaire *In Search of...* dont il était le principal protagoniste.

Nimoy est né à Boston, le 26 mars 1931, et il a commencé à jouer très jeune : on a pu le voir dans toute une série de films dans les années 50, après quoi il s'est vu confier les rôles importants dans des séries télévisées au cours des années 60 — et notamment dans *Mission impossible.*

Avant de retrouver son rôle dans *Star Trek II*, Nimoy venait de connaître de grands succès à la scène et au petit écran dans le rôle de Vincent Van Gogh dans *Vincent*, et dans ses rôles de bras droit de Kubilaï Khan dans *Marco Polo* et d'époux de Golda Meir dans *Golda.* En dehors de ses talents d'acteur, Léonard Nimoy a publié de la poésie, des photographies et une autobiographie intitulée « I am not Spock » (« Je ne suis pas Spock ») dans laquelle il expose les problèmes rencontrés par l'acteur qui crée un rôle et doit ensuite se débattre contre les bienfaits mitigés que comporte le succès.

L'une des plus grandes aventures de l'Enterprise : sur les traces de la vie !...





Un père et son fils : des retrouvailles « difficiles » !...

Puisque vous avez écrit « Je ne suis pas Spock », on peut supposer qu'à un moment donné vous auriez peut-être souhaité n'avoir jamais rien eu à voir dans *Star Trek...*

Oh non ! Ce titre est un constat d'évidence, pas autre chose ! Et en tout cas, sûrement pas un rejet du personnage. Ce livre n'était qu'un moyen comme un autre de mettre noir sur blanc les réponses aux questions qu'on ne cesse de me poser à ce sujet !

Y aurait-il un fond de vérité dans ces rumeurs selon lesquelles *Star Trek III* serait sous-titré *In Search of Spock* (« A la recherche de Spock »), et qu'en pensez-vous ?

Je viens effectivement d'en entendre parler, mais je ne sais pas d'où ça vient... (1). Pour moi, ce n'est pas un mauvais titre, mais je ne suis pas spécialiste des titres...

« JE N'AURAIS PAS DU TOUT APPRECIE DE VOIR « STAR TREK » SANS MOI ! »

N'avez-vous éprouvé aucune appréhension lorsque vous avez appris que Spock devait être tué ?

Nous en avons tous éprouvé. Et il me semble que ce n'est pas injustifié. C'était plutôt téméraire, et au moment de tourner la scène, c'est tout juste si je n'ai pas craqué ! Et j'ai bien failli craquer avant le moment fatidique, lorsque j'ai vu le film pour la première fois ! C'était très éprouvant, mais je suis persuadé que le résultat en vaudra la peine. Les réactions sont formidables. Ça touche terriblement les gens, qui se mettent alors à se demander ce qui va bien pouvoir arriver ensuite. Comme c'est de la science-fiction, tout est possible, vous comprenez !

Lorsqu'on a entrepris *Star Trek II*, on a prétendu que vous n'aviez pas envie de reprendre votre rôle. Est-ce vrai ?

Ça fait 12 ou 13 ans que j'entends ça ! Je regrette de devoir vous dire qu'il n'y a rien à dire à ce sujet ! En fait, il me semble que c'est bien mieux de raconter partout qu'un acteur n'a pas envie de jouer un personnage qui lui colle à la peau, plutôt que de dire simplement que tout va bien, et qu'il va le refaire (2).

A certains moments, on m'identifiait tellement à ce personnage que j'étais un peu inquiet pour ma carrière, mais il n'y a jamais eu avec la Paramount de conflit au cours duquel j'aurais été amené à dire que je ne voulais plus entendre parler de ce rôle !

Ma seule préoccupation avec *Star Trek*, c'était que si nous devions le faire, je voulais que nous le fassions *bien.* Je n'avais aucune envie de faire un navet sur lequel on aurait simplement plaqué le titre de *Star Trek* en pensant que les gens iraient le voir de toute façon. Et si ça devait être un bon film, j'avais évidemment envie de jouer dedans ! Je n'aurais pas du tout apprécié de voir un grand film intitulé *Star Trek* crever l'écran sans moi. J'aurais été très jaloux !

Sans doute le premier film ne vous satisfait-il pas trop ?

Disons plutôt qu'il n'est pas tout à fait de mon goût... Et que je préfère le second.

Aimeriez-vous refaire un *Star Trek* avec la même équipe de production ?

Ça me plairait beaucoup, oui ! Ce serait merveilleux. Je pense que ce sont des gens très compétents.

J'ignore ce que l'avenir réserve à *Star Trek.* On s'y intéresse beaucoup et ce serait certainement très amusant à faire, mais la décision ne dépend pas de moi. Alors si vous entendez dire que je ne le fais pas, je vous prie de croire que ce ne sera pas de mon fait ! Quoi qu'il arrive, je suis très heureux ; parce que j'avais depuis toujours la certitude qu'il y avait là-dedans un grand film passionnant à faire, et que j'ai maintenant l'impression que nous y sommes arrivés. Même si ça s'arrêtait là en ce qui me concerne, je serais amplement satisfait. Cela dit, si ça continue, ça m'intéresse quand même...

Avez-vous une idée de ce que pourrait être logiquement l'étape suivante ?

Oh, il y a tant et tant de manières de commencer le film suivant...

La fin de ce film, la mort de Spock, vous satisfont-elles ?

Le film me satisfait pleinement, et je trouve très émouvante la mort de Spock. Et puis ce qui arrive après la mort de Spock me laisse perplexe... Je n'arrive pas à bien exprimer mes sentiments sur ce film : rien que d'en parler, je suis encore en transes !

Saviez-vous dès le début que Spock devait mourir ?

Oui, Harve Bennett me l'avait dit. Mais il n'a jamais été question de son retour, jamais.

Pourquoi, à votre avis, ont-ils décidé de tuer Spock ?

Je n'ai pas vraiment de réponse à apporter à cette question. Tout ce que je peux vous dire, c'est que lorsque nous avons commencé à étudier sérieusement la question, Harve et moi-même, je me suis rappelé la première et la seconde série télévisées de *Star Trek* au cours desquelles le personnage de Spock a pris corps et s'est véritablement imposé. J'ai réfléchi à ses différentes caractéristiques, le manque d'émotivité, le contrôle absolu des émotions, des sentiments... C'étaient des aspects très intéressants de sa personnalité.

Un jour, Dorothy Fontana qui collaborait à la série en tant qu'auteur de scénarios est venue me voir et m'a dit qu'elle allait écrire une histoire d'amour pour Spock. A quoi j'ai répondu que c'était impossible, que ça allait fiche tout le personnage par terre, détruire toute la légende au sujet de sa prétendue insensibilité. Après tout, nous avions passé notre temps à démontrer qu'il commandait parfaitement à ses sentiments. Mais elle m'a expliqué qu'elle avait une idée qui pouvait marcher, et qu'elle avait bien l'intention de la mettre en œuvre !
Et c'est ce qu'elle a fait en écrivant « This Side of Paradise » (« De ce côté du paradis »), un épisode fantastique dans lequel on voit Spock tomber amoureux et à la fin duquel on assiste à une séparation douce-amère... Et c'est tout ! Il avait vécu cette expérience fantastique !
C'est là que j'ai appris une grande chose : il ne faut jamais se dire « ça ne marchera jamais, pas la peine d'essayer, c'est impossible... ». Surtout en science-fiction, et avec des personnages comme ceux-ci. Il faut toujours mettre en application les idées intéressantes, originales et même téméraires. Si elles sont bien traitées, elles ont toutes les chances de marcher.
Maintenant, je suis persuadé que des tas de gens ont dû se dire que ça ne marcherait pas si on tuait Spock. Que le public n'accepterait pas cette idée, et que n'importe comment les spectateurs n'iraient pas le voir mourir. Eh bien, il me semble qu'ils avaient tort, et que ceux qui étaient de cet avis, lorsqu'ils voient maintenant le film, doivent bien penser qu'ils se trompaient, que ça marche, et que ça les émeut et les excite terriblement en même temps.
Et puis, on se rend compte qu'on a pris un risque, mais que de multiples possibilités en découlent. Et si je peux utiliser le terme d'« art » pour définir ce processus, il me semble que l'« art » n'est pas autre chose qu'une succession de risques, d'aventures au-delà de ce qui est évident pour tenter dans l'inconnu des choses audacieuses. On ouvre alors toutes sortes de portes donnant sur de nouvelles possibilités créatrices. Et il me semble que c'est ce que nous avons fait dans ce film, et c'est pour cette raison que je voulais courir ce risque.

SPOCK : UN HOMME DE CONFIANCE, SUR QUI ON PEUT COMPTER...

Qu'est-ce qui fascine les gens, chez Spock ?

C'est une question délicate. Je n'ai pas cessé de me la poser moi-même, mais il y a tant de réponses possibles...
C'est un personnage sur lequel on peut compter. C'est l'Homme de confiance, on peut être sûr qu'il sera là quand on aura besoin de lui. C'est un professionnel jusqu'au bout des ongles, il se donne entièrement à ce qu'il fait, il est admirable. C'est un être plein de dignité, de classe, pas dépourvu d'esprit, et qui ne manque pas de charme, non plus. Des secrets mystérieux en font un personnage énigmatique, qui ne laisse pas tout deviner de sa personne. Et il est en même temps un peu excitant, un peu agaçant, parce qu'on se doute bien qu'il y a derrière tout ça des tas de choses qu'il ne permet pas d'entrevoir. Il est intelligent, loyal envers la « famille » de gens à laquelle il est intégré, mais je crois qu'avant tout c'est un individu radicalement différent de ceux qui l'entourent et qui insiste sur cette différence au lieu de se laisser persuader de se fondre dans la masse. Il passe en fait son temps à dire et à répéter qu'il est satisfait de ce qu'il est, qu'il continuera de l'être aussi bien que possible, et que si les autres désirent qu'il leur soit pareil, alors c'est eux qui vont avoir des problèmes !
Je ne vois pas de meilleure façon de l'exprimer.

Le scénario a-t-il été beaucoup modifié au cours du tournage ?

Il y a toujours des modifications en cours de tournage, mais avant de commencer nous avions déjà un bon scénario, bien élaboré. Tout était prévu, il n'y avait pas, par exemple, d'alternatives à la conclusion du film.

Une partie du succès de *Star Trek* provient indubitablement de la cohésion entre les trois personnages principaux. Pensez-vous que cette cohésion leur confère individuellement une certaine force ?

Certainement, oui ! Pour moi, aucun des personnages pris individuellement ne « marcherait » comme ils marchent tous les trois ensemble. On peut toujours réaliser un épisode de la série en n'en prenant qu'un seul, bien sûr, mais l'idéal c'est au minimum les trois ensemble, et tout l'équipage par derrière. Leurs relations, la façon dont ils se supportent mutuellement et dont ils se mettent en valeur les uns les autres, tout cela confère à la série une certaine impression « familiale », chaleureuse et humaine.

Les acteurs de *Star Trek* ont tous de fortes personnalités. Leurs egos ne font-ils jamais surface ?

Je ne connais pas une troupe d'acteurs qui s'entende mieux que celle-là. Nous adorons nous retrouver ensemble.

Comment expliquez-vous la dévotion portée à *Star Trek* par ses fans ?

Il me semble que *Star Trek* offre aux spectateurs tout un monde auquel ils peuvent rêver de s'intégrer, un peu comme le monde des Hobbit chez Tolkien. L'un des éléments du succès de la série, c'est sans doute qu'elle permet aux jeunes de s'installer devant un téléviseur pour la regarder et de passer un bon moment.
Et puis, cinq ou six ans plus tard, lorsqu'ils revoient les épisodes, ils se rendent qu'il y avait autre chose derrière, qu'ils n'avaient pas tout vu la première fois. Ils s'étaient intéressés au déroulement de l'histoire, mais elle recélait des idées qu'ils étaient peut-être trop jeunes pour saisir. Je crois que c'est l'un des secrets de la longévité : la série supporte d'être revue, parce qu'elle est constituée en quelque sorte de strates qui se laissent approcher diversement suivant l'intérêt qu'on y attache.
D'ailleurs, à mon avis, c'est vrai aussi de *The Wrath of Khan*. Je l'ai vu avec un de mes jeunes neveux qui s'est beaucoup amusé, mais je suis convaincu qu'il n'avait pas la moindre idée de ce que les personnages voulaient dire lorsqu'ils proclamaient que « ce qu'il y a de bon dans les masses l'emporte sur ce qu'il y a de bon chez les heureux élus... ». Il est évidemment beaucoup trop jeune pour saisir cette notion, ainsi que bien d'autres, mais il comprendra tout cela d'ici cinq ou dix ans, s'il revoit le film.

Que pensez-vous de *Star Trek, le film* ?

S'il y a une chose qui me déplaît là-dedans, c'est que quelqu'un, quelque part, a décidé un beau jour que si on devait faire un long métrage à partir de la série télévisée, il fallait qu'il soit totalement différent, et qu'il convenait d'insister sur ces différences. Ça voulait



(1) C'était dans le bulletin d'information interne de la Paramount.

(2) Selon certaines rumeurs, le point de désaccord entre Nimoy et la Paramount ne résidait pas dans le fait de savoir si oui ou non Nimoy allait reprendre son rôle, mais bien plutôt dans le montant de ses émoluments...

dire changer la couleur du pont, les costumes, les attitudes des personnages, et tout ce qui s'ensuit. Tout s'est passé comme si les responsables du projet avaient été nourris de *2001, Odyssée de l'espace* et avaient décidé de s'engager dans un voyage futuriste, cérébral, et non pas dans une de ces bonnes vieilles aventures comme cellles auxquelles *Star Trek* nous a habitués !

Peut-être avaient-ils l'impression que le public ne paierait pas pour revoir au cinéma les choses mêmes qu'ils voyait à la télévision, qu'il fallait lui offrir autre chose, mais je suis d'avis que si l'on offre aux spectateurs le meilleur épisode jamais réalisé pour *Star Trek*, un épisode plus long, mieux fait, plus passionnant encore, bien mis en scène et bien joué, alors ils iront le voir sur un grand écran.

Et je suis sûrs que ça va marcher, cette fois ! ■

ENTRETIEN AVEC DEFOREST KELLEY

On retrouve DeForest Kelley dans *The Wrath of Khan*, où il incarne de nouveau son rôle populaire de Leonard « Bones » McCoy, le Médecin chef acerbe de l'Enterprise.

Assez étrangement, alors qu'il devait connaître le succès dans le rôle du sympathique McCoy au franc parler, Kelley avait jusque là surtout interprété des personnages de traîtres, aussi bien au cinéma qu'à la télévision : dans *Gunfight at the OK Corral, Raintree Country, Warlock*, etc. et dans de nombreux épisodes de *Gunsmoke* et *Bonanza*, entre autres.

Kelley est né en Georgie, et c'est un chargé de Casting de la Paramount qui le repéra dans un film destiné à la formation dans la marine nationale U.S. Il en résulta pour lui un bout d'essai et un contrat ! Et voilà que, treize ans après sa dernière apparition dans la série télévisée *Star Trek*, il reprenait du service dans *Star Trek, le film*.

Comment voyez-vous le personnage de McCoy ?

Roddenberry avait esquissé les grandes lignes de sa personnalité. Et je me suis bien évidemment efforcé de me les coller dans la tête ! C'était un homme ouvert, sensible, qui ne mâchait pas ses mots, et le moins militaire des trois. Au début, McCoy n'avait pas un grand rôle à jouer dans la série, et lorsque j'ai vu le « pilote », je me suis seulement dit qu'il avait toutes les chances de prendre de l'importance (1). Là-dessus, le public a commencé à s'y attacher, de sorte que le personnage a eu progressivement de plus en plus de poids pour devenir en fin de compte presque aussi important que les deux autres.

Ne peut-on en quelque sorte voir dans McCoy la conscience de Kirk ?

Certainement, oui. Dans une bonne mesure. C'est pour ainsi dire un catalyseur, bien souvent. C'est celui qui se permet de parler à Kirk comme il veut. Si j'avais lu le scénario il y a quelques années, de tous les personnages c'est bien celui de McCoy que j'aurais choisi d'interpréter.

Je ne sais pas si vous le savez : la première fois que Gene m'a contacté, c'était pour le rôle de Spock ! Eh bien, je suis content de ne pas l'avoir accepté, parce qu'à mon avis, personne n'aurait pu l'interpréter aussi brillamment que Leonard. Il est vraiment remarquable dans ce rôle ! De même que Bill (William Shatner) est fait pour le rôle de Kirk...

Pour moi, j'adore le personnage de McCoy. Même s'il n'est pas aussi important que les deux autres, je trouve qu'il est beaucoup plus proche de ce que je suis.

Avez-vous mis beaucoup de vous-même dans McCoy ?

Un peu, oui ! Mais tous les acteurs mettent un peu de leur propre personnalité dans les personnages qu'ils interprètent. Je pense en particulier qu'il y a beaucoup de Bill dans Kirk, ou — aussi étrange que ça puisse paraître — de Leonard dans Spock (rire) ! On s'en rend bien compte, quand on les a connus comme j'ai pu les connaître. Mais dans une telle entreprise, le hasard joue forcément un rôle important, et selon moi, ceux qui ont eu de la chance, ce sont les responsables de la distribution : en effet, les trois personnages ensemble font des étincelles, il se passe quelque chose entre eux. Ils se mettent mutuellement en valeur, le courant passe, c'est bien. La plupart du temps, d'ailleurs, lorsque plusieurs acteurs se partagent les rôles principaux le résultat est qu'ils



jouent mutuellement le rôle de catalyseur — mais il faut pour cela que le courant passe !

Les relations entre McCoy et Spock étaient-elles prévues dès le scénario original, ou bien se sont-elles établies au fil des années ?

Je vous raconterais des histoires si je vous disais que tout était prévu dès le début, ou que ça s'est passé entre Leonard et moi, tout simplement ; en fait, il s'est bien passé quelque chose. Etait-ce tout à fait involontaire au début, les auteurs des scénarios de la série ont-ils profité d'une scène que nous avons jouée Léonard et moi sans y penser ? Quoi qu'il en soit, ça s'est trouvé comme ça ; et je ne saurais pas vous dire si ce sont les auteurs qui y ont pensé, ou nous... C'est arrivé comme ça...

Comment trouvez-vous ce film, par rapport au premier ?

A mon avis, ils ne sont même pas comparables ! Pour moi, c'est ce film-là que nous avions tous l'intention de faire dès le début ! Il n'était pas facile de convaincre les responsables du Studio que, quel que soit le succès de *Star Trek*, le public était essentiellement sensible aux personnages et que c'était là une chose dont il fallait savoir tenir compte. Je crois que leur grande erreur, dans le premier film, c'était d'ignorer des relations tellement populaires dans la série télévisée. Dans les studios de cinéma, il y a deux écoles de pensée : ceux-là pensaient en terme de *film*, et il leur était difficile de concevoir que le succès de *Star Trek* résidait dans ses personnages. C'est l'histoire d'un groupe de gens hautement qualifiés qui évoluent dans un avenir relativement éloigné, font un certain travail, et le font bien.
Tout en éprouvant certains sentiments les uns envers les autres : de l'affection, voire de la passion. Je pense que le thème central de la série, c'était la recherche de nouveaux mondes tout en s'efforçant de préserver l'unité du groupe.
Je préfère de beaucoup le second film au premier, parce que j'ai l'impression d'y retrouver ces relations entre les personnages. Le premier film reposait avant tout sur les effets spéciaux et les grosses machines.

Pensez-vous avoir davantage contribué cette fois-ci à la façon dont les personnages se comportent ?

Oui, et ce n'était pourtant pas toujours très facile. Par exemple, il y a une scène sur le pont au cours de laquelle nous nous apprêtons à descendre et nous nous dirigeons, Kirk et moi-même, vers l'ascenseur. A ce moment-là, Spock intervient pour dire : « Fais attention, Jim ». Nous entrons alors dans l'ascenseur. J'ai expliqué au metteur en scène qu'à cet instant précis, il fallait absolument faire répondre quelque chose à McCoy, qu'autrement, ce serait l'ignorer complètement. A mon avis, il aurait du répondre quelque chose comme : « Nous serons prudent », « Nous ferons attention », ou simplement « Mais oui ».
Quoi qu'il en soit, Meyer a fini par accepter l'idée, mais la réplique qu'on entend dans le film est de moi, c'est moi qui l'y ai fait entrer ! Voilà un exemple des efforts que j'ai faits pour conserver leur cohérence aux personnages. Mais ce n'était pas toujours possible.

◀ D'atroces tortures savamment infligées par l'impitoyable Khan...







Attirés dans un piège, Kirk et McCoy découvrent Carol et son fils David, miraculeusement rescapés d'un massacre perpétrés par Khan et auteurs d'une œuvre dont ils ont réussi à préserver le secret : le Projet Genesis, un moyen technique de donner la vie à partir du néant ! Kirk découvrira, émerveillé, une grotte située sous un laboratoire, artificiellement créée grâce à Genesis... une sorte de paradis terrestre (œuvre des magiciens d'ILM) !
Le premier « space opera » de Nicholas Meyer s'avère une réussite : émotion et action se partagent la vedette, dans une passionnante aventure où l'on retrouve avec plaisir des acteurs chevronnés au meilleur de leur forme !

---

(1) Dans le pilote de *Star Trek* (« La Ménagerie ») comme dans l'épisode télévisé « Where No Man has Gone Before » (« Là où l'Homme n'a jamais mis le pied »), le rôle du médecin n'était pas interprété par DeForest, mais respectivement par John Hoyt et Paul Fix. McCoy n'apparaît qu'à partir de « The Man Trap » (« Piège humain »). Voir l'Ecran Fantastique n° 8.

Il y a plusieurs détails du film auxquels je n'adhère pas, que je me suis efforcé de faire modifier, mais sans succès. On ne peut pas gagner à tous les coups ! Mais je crois que ç'aurait été mieux...

Nicholas Meyer était-il plus compréhensif, plus réceptif que Robert Wise ?

Nicholas est un individu brillant, bourré d'énergie, et un excellent auteur. Il donne l'impression de s'être très vite imprégné de l'esprit de *Star Trek*.
C'est à lui que revient presque entièrement le mérite d'avoir fait une réussite avec ce film. Je trouve qu'il s'est livré à une véritable performance. Cela dit, il ne faut pas oublier la contribution de Harve Bennett, qui est arrivé bien avant Nick et a dû se débattre avec *Star Trek* dont il ignorait tout, et même le culte que lui rendaient des millions d'admirateurs !
Il a dû visionner tous les épisodes. Je crois bien qu'il a regardé pratiquement tous ceux que nous avons tournés. Il s'est mis à lire le courrier, les fanzines... et même à correspondre avec certains fans ! Mais le résultat de tout ça, c'est qu'il s'est littéralement pénétré de *Star Trek*, et que pour finir, il parlait le même langage !

Bob Sallin s'est aussi défoncé sur les séries télévisées. Tout le monde a fait un travail formidable pour réussir à sortir le film à temps pour le 4 juin. Nous n'avons terminé le tournage qu'en février...

Aviez-vous déjà conscience du fait que le film serait bien meilleur que le premier, alors même que vous étiez encore en train de le tourner ?

Oh oui, absolument ! Déjà pendant le tournage, j'avais l'impression que ce que je faisais était bon. Bien sûr, il m'est arrivé de me laisser abuser par mes sentiments, mais bien qu'ayant conscience de cela, je sentais que l'attitude générale était beaucoup plus proche de celle de la série, et ça me semblait bien.
Les gens de Lucasfilm qui s'occupaient des effets spéciaux me faisaient aussi une excellente impression. Ils sont vraiment formidables ! Je trouve qu'ils ont fait un travail en tous points remarquable sur ce film. ■



ENTRETIEN AVEC JAMES DOOHAN ET WALTER KŒNIG

Depuis son arrivée à Hollywood, James Doohan, qui interprète le rôle de l'Ingénieur en chef Montgomery Scott — « Scotty » — dans *The Wrath of Khan*, a déjà joué dans plus de 100 films au cinéma comme à la télévision. Mais avant cela, dans son Canada natal, il avait déjà figuré dans plus de 4 000 émissions de radio et 400 programmes télévisés !
On a pu le voir dans *Bonanza, The Virginian, Gunsmoke, The Fugitive, Peyton Place, Bewitched* et bien d'autres...
Walter Kœnig est un acteur de grand talent, mais c'est aussi un écrivain, un producteur, un metteur en scène et même... un professeur !, qui fit sa première apparition dans la deuxième série de *Star Trek* ; il tenait alors le rôle de Chekov, l'enseigne que l'on retrouve dans *The Wrath of Khan*, au grade de commandant, cette fois.

Kœnig a vu le jour à Chicago. Parmi ses nombreuses apparitions à la télévision nous retiendrons des rôles dans *Columbo, Ironside, Mannix* et *The Untouchables*, entre autres. Il a travaillé avec Gene Roddenberry sur le pilote du célèbre *Questor Tapes*, et on l'a vu dans *Alfred Hitchcok présente*. Kœnig est aussi l'auteur d'un journal du tournage de *Star Trek, le film :* « Chekov's Enterprise ».

Que pensez-vous du film, en tant que tel, et par comparaison avec le premier ?

James Doohan. — Eh bien, pour moi, ce film est vraiment *Star Trek* alors que l'autre n'était que la réalisation d'une idée grandiose. Et je suis bien sûr que ce n'était pas l'idée de Gene Roddenberry ! (1). Même si son nom figurait au générique comme producteur exécutif, je suis persuadé qu'il avait dû être détourné de son projet original par, disons, des éléments extérieurs...

Apparemment, personne n'est satisfait du résultat de *Star Trek, le film*. Pourquoi a-t-il été fait ainsi, alors ?

A cause des dirigeants de la Paramount, voilà pourquoi ! Voilà ce qui arrive quand un responsable d'un Studio se mêle de ce qui ne le regarde pas, au lieu de laisser l'équipe de production faire son travail. C'est le genre de gâchis qui en résulte automatiquement !

Quels sont, selon vous, les éléments grâce auxquels le second film est plus réussi que le premier ?

Il se passe toujours quelque chose de formidable, à chaque instant. Et puis les personnages ont des choses intéressantes à dire. Et c'est une accumulation des meilleurs éléments des épisodes télévisés.

Alors, au fond, ce n'est pas autre chose qu'un épisode de la série, mais avec un plus gros budget ?

Walter Kœing. — Le budget n'était en fait pas si important que ça. Comparé à celui du premier film, il était même carrément modeste : un quart, tout au plus !
A mon avis, si on doit ne donner qu'une seule raison au succès du film, c'est la présence d'un antagoniste formidable, un ennemi digne de ce nom ! Il n'y a pas conflit si on ne peut pas se battre contre quelqu'un. De V'Ger, on avait plus ou moins peur ; il inspirait même un certain respect. Au contraire, Ricardo Montalban a su magnifiquement mettre en valeur le personnage de Khan : non seulement c'est un traître authentique, avec le physique de l'emploi, mais il confère une véritable profondeur à son personnage ; on est à certains moments amenés à éprouver une certaine sympathie pour lui, même si on le déteste, au fond ! Et ça, je trouve que c'est extraordinaire !
On m'a rapporté les propos de Nick Meyer selon lesquels il aimerait diriger Montalban dans *Le roi Lear*, et je le comprends volontiers. Et pour moi, c'est ça qui fait marcher l'histoire : Khan n'est pas seulement *contre Kirk*, il en veut à l'équipage tout entier !

LA « FAMILLE » DE NOUVEAU ASSEMBLEE...

Après tout, nous sommes tous des héros à des degrés divers ; alors il faut bien que notre adversaire soit lui aussi un héros : non seulement l'égal de Kirk, mais, si on veut que ça marche, l'égal de l'équipage entier ! Eh bien, selon moi, Montalban y réussit parfaitement.

A votre avis, le fait de voir les personnages vieillir, avancer dans leur carrière et tout ce qui s'ensuit, contribue-t-il au réalisme de l'histoire ?

W.K. — Absolument, oui ; c'est au moins plus logique. De nos jours, le lieutenant le plus stupide de toute la flotte obtient bien de l'avancement au bout de dix ans...
Cela dit, pour moi, ça n'a pas une importance primordiale. Etant acteur, ce qui m'intéresse, c'est ce que le personnage a à faire, alors je suis très content d'avoir un rôle à jouer dans le déroulement de l'histoire au lieu de me contenter de suivre les événements, comme dans le premier film. J'avais le sentiment d'interpréter un personnage qui avait un rôle central dans l'histoire, à certains égards.

J.D. — C'est comme si la famille était de nouveau réunie. Cette famille qui est tellement importante pour *Star Trek* et pour ses admirateurs... C'est vraiment vital pour la réussite du spectacle, et j'ai l'impression que, cette fois, les gars de la Paramount l'ont enregistré !

W.K. — Oui, c'est intéressant : parce que tout se passe comme si dans *Star Trek*,

---

(1) En fait, si : contrairement à *The Wrath of Khan*, *Star Trek, le film* était bien au départ une idée originale de Roddenberry, c'était un projet qu'il avait fait pour la série télévisée *Genesis II* qui n'a jamais vu le jour.

c'était ce concept qui était la vedette du film, et que nous nous contentions de faire partie du concept !

Le groupe que vous constituez depuis tant d'années n'a-t-il à aucun moment eu de problèmes relationnels avec les nouveaux venus dans l'équipe ?

Si, si, nous avons tout fait pour les tenir à l'écart, vous pensez bien ! (grands éclats de rire).

Bien sûr que non ! Dès l'instant où l'on est capable d'éprouver un minimum de respect humain et de confiance en soi, on ne peut éprouver de craintes ou d'inquiétude à ce sujet ! Tous ceux avec qui nous avons travaillé, les gens du premier film comme ceux de cette équipe, ont été très cordiaux et parfaitement amicaux. Nous n'avons pas rencontré le moindre problème.

Ne pensez-vous pas qu'ils ont pu être mal à l'aise ?

Ça, je veux bien l'admettre, mais ça n'a pas duré plus de trois ou quatre semaines. Et je crois que n'importe qui aurait été gêné à leur place. Après tout, si je me retrouvais parachuté au milieu de l'équipe de *Mash* ou d'un film de ce genre, je crois que je me sentirais un peu embarrassé, que j'éprouverais au début un certain malaise, et ce, quelles que soient mes capacités ou ma confiance en moi.

Avez-vous trouvé particulièrement difficiles certaines scènes du film ?

W.K. — Eh bien, figurez-vous qu'au moment où Khan me soulève au-dessus du sol, j'étais supporté par un harnais qui me sciait proprement l'entre-jambes !

Et le costume spatial... Ah, ce scaphandre ! Il n'était pas trop lourd en lui-même, mais il y avait une sorte de dispositif en bois qui passait par-dessus pour soutenir le casque, qui était pour le moins inconfortable. D'abord c'était très lourd, et pour finir il me projetait pour ainsi dire en avant, de sorte qu'à un certain moment, j'ai eu des problèmes avec ma colonne vertébrale. Enfin, ce n'était pas au point qu'on ait dû faire appel à une doublure parce que, comme le racontait le Los Angeles Times, « Walter Kœnig *ne tenait plus debout* » ! A les entendre, j'aurais été aussi bien à l'hôpital !

J'ai été mêlé à un incident amusant : je ne suis arrivé sur le tournage qu'au bout de deux semaines et demie de travail, puisque l'équipe a d'abord tourné toutes les scènes qui se passent sur le pont, et dans l'ordre ; or je n'arrive sur le pont que vers la fin du film. A ce moment-là, la larve de Ceti était sortie de mon oreille, j'avais été opéré et je venais de sortir de l'infirmerie... enfin, dans l'histoire !, et pour les besoins du scénario j'émergeais de l'ascenseur en disant : « Vous n'avez pas besoin de moi, Amiral ? »

On m'a donné le bandage juste avant que je rentre dans l'ascenseur ; c'était un machin que j'étais censé passer sur ma tête et placer sur mon oreille. Je ne l'ai même pas regardé : les spécialistes trouvaient que ça avait fière allure, que ça faisait futuriste et tout, alors... C'est comme ça que je suis sorti de l'ascenseur pour voir Bill Shatner s'écrouler de rire tandis que Léonard se tordait par terre. Tout le monde était mort de rire ! On m'avait tout simplement remis un faux sein avec un joli petit têton au bout et un élastique pour le faire tenir sur ma tête ! Je ne sais pas si ça faisait « futuriste », mais pour ce qui est d'avoir l'air *nouille*, ça avait l'air *nouille* (rire).

Alors, nous avons laissé tomber, et on m'a mis une sorte de prothèse qui avait bien la tête de l'emploi.

Et *Star Trek III* ? Qu'en pensez-vous ?

W.K. — Je me plais à penser qu'on voudrait me voir dedans !

J.D. — J'espère vivement le faire ! Il se trouve que nous avons actuellement sous la main une équipe de production qui semble toute prête à faire ce qu'il faut — exactement ce que nous venons de faire ! Et avec eux, je suis tout prêt à jouer dans une bonne histoire. J'aimerais bien que ce soient les mêmes qui le fassent...

W.K. — J'ai été vraiment gâté, cette fois, et le moins qu'on puisse dire, c'est que j'avais quelque chose à faire ! J'aurais du mal à retrouver un petit rôle dans lequel je devrais me contenter de pousser quelques boutons et de dire : « Coefficient de distorsion 4, Capitaine ! ». J'espère qu'on m'y donnera un rôle au moins équivalent à celui qui était le mien dans ce film. Et si ce n'est pas le cas, je ne sais pas ce que je ferai... Je ne sais pas si je pourrais revenir en arrière.

J'ai acquis un respect et un style nouveaux, en travaillant sur ce film. J'ai éprouvé un sentiment d'importance, comme si je n'étais plus un rouage anonyme, mais quelqu'un d'autre... Alors, revenir en arrière...

... MAIS DES COMEDIENS PARFOIS PRISONNIERS DES PERSONNAGES !

Vous êtes considéré comme des vedettes, dans ce pays. Et pourtant, en dehors des deux films de *Star Trek*, vous n'avez pas interprété de rôles de premier plan. Pensez-vous que *Star Trek* ait dans une certaine mesure nui à votre carrière ?

J.D. — C'est comme si nous avions été les vedettes d'une série à succès — sauf que la série en question n'a vraiment eu de succès qu'après qu'elle se soit arrêtée ! C'est terrible, de jouer dans ce genre de séries; parce qu'après cela, on est catalogué de telle sorte que, lorsqu'on arrive pour lire un nouveau rôle, la première chose qu'on fait, c'est de vous appeler « Scotty ! ». Enfin, ça a toujours été comme ça, par ici !

En éprouvez-vous de l'amertume ?

W.K. — De l'amertume ? Oh, je n'éprouve aucune amertume du fait que l'on m'ait catalogué, coulé dans un moule. Mais je suis peut-être une exception dans ce domaine, parce qu'il me semble que mes camarades ont bien, eux, le sentiment, d'avoir été définitivement catalogués, et sans doute à juste titre.

L'industrie ne se présente plus sous le même jour : depuis *Star Trek*, c'est vrai, ma carrière s'est infléchie ; maintenant, est-ce directement imputable à ma participation à *Star Trek*... c'est discutable.

Mais d'un autre côté, n'avez-vous pas l'impression que *Star Trek* vous a donné l'occasion de tenir un rôle, et que c'était, à cet égard, une chance pour vous ?

W.K. — C'est certainement vrai, aussi. Je ne regrette certainement pas d'avoir participé à *Star Trek* ; je me suis bien amusé, et le succès, la notoriété que je lui dois m'ont fait plaisir...

J.D. — Et ce n'est pas fini (rire) !

W.K. — Sans compter le modeste — je souligne : *modeste* (1) — bénéfice que j'en ai retiré sur le plan financier !

Cela dit, je n'aimerais pas être l'Edwin Booth du 20e siècle ! C'est-à-dire un acteur qui joue le même personnage pendant 20 ans. Ce que je trouve frustrant, c'est qu'un acteur de talent comme Jimmy (Doohan), ou, aussi bien, les autres acteurs de l'équipe, qui sont tous remarquables, ne trouvent pas de travail, en dehors de Bill et de Léonard. Il me paraît criminel qu'on ne nous donne pas l'occasion d'exercer notre talent, de faire la preuve de nos capacités dans d'autres rôles. Jamais nous ne sommes nés pour être Scotty, Chekov, Sulu ou Uhura ! Si nous sommes nés pour faire ce métier, c'est pour jouer !

---

(1) Alors que la série télévisée *Star Trek* passe plus ou moins constamment sur les écrans de télévision de plus de 100 villes américaines, et dans plus de 150 pays étrangers, les acteurs ne touchent pas un centime par suite de dispositions particulières du contrat ! D'où une certaine aigreur envers la Paramount...

Les inquiétants habitants de la planète Ceti Alpha V, celle où s'était terminée en 1967 l'un des épisodes TV de « Star Trek », intitulé « Space Seed »...



ENTRETIEN AVEC GEORGE TAKEI ET NICHELLE NICHOLS

Depuis qu'il a connu la célébrité pour son rôle de Sulu, George Takei a ajouté à sa carrière d'acteur des activités dans les affaires publiques. Récemment, son adversaire lors d'élections dans l'Etat de Californie l'a empêché de se présenter, sous prétexte que la rediffusion des épisodes de *Star Trek* lui conférait un avantage déloyal !
Takei a tenu des rôles importants dans de nombreuses autres séries télévisées comme *Ironside, Kung-Fu, The 6-million Dollars Man* et notamment *Hawaii 5-0*. Il a aussi collaboré à l'écriture d'un roman de science-fiction : « Mirror Friend, Mirror Foe » (« Miroir, mon ami, mon ennemi »).
C'est Nichelle Nichols, qui est tout à la fois actrice, danseuse et chanteuse, qui créa le rôle du Lieutenant — maintenant Commandant — Uhura dans *Star Trek*. Sa carrière commença dès l'âge de 16 ans, par une tournée des Etats-Unis dans un ballet avec Duke Ellington. On la vit à l'écran danser avec Sammy Davis Jr dans *Porgy and Bess*, et donner la réplique à James Garner dans *Mr Budwing*, et à Ann-Margret dans *Made in Paris*.
Après *Star Trek*, Nichelle Nichols se retrouva à la NASA (le nom de la première navette spatiale n'est-il pas « Enterprise » ?) et elle fait maintenant partie du Conseil d'administration du National Space Institute.

« STAR TREK » : UNE SERIE A DOUBLE TRANCHANT...

Etes-vous satisfaite par le film ?

Nichelle Nichols. — Très satisfaite, oui ! J'ai été à la fois surprise et ravie ; je considère que cette fois ils ont réussi leur coup ! C'est pour moi le *Star Trek* définitif, et ils ont parfaitement rendu l'esprit de cette série unique et merveilleuse.

Alors faut-il oublier *Star Trek, le film*, et faire comme s'il n'avait jamais existé ?

N.N. — Sûrement pas ! Après tout, c'est en soi une œuvre qui n'est pas dépourvue de charme et d'intérêt. On la considérera sans nul doute un jour comme une œuvre de qualité. Mais ce n'est pas *Star Trek*, le public ne pouvait pas y adhérer.

George Takei. — En fait, c'était dans une certaine mesure *Star Trek*, mais le propos philosophique ne se prête pas spécialement à la représentation cinématographique ! A mon avis, c'était un film de science-fiction digne de ce nom, qui traitait des relations de l'homme avec les machines hyper-sophistiquées que nous réserve l'avenir. Et parmi les relations possibles avec les choses, il y a la relation sexuelle.

Voilà quel était, selon moi, le thème du premier film. Thème exposé pour la première fois lorsque Kirk regagne l'Enterprise : sa vraie maîtresse. Lorsqu'il en approche, on ne peut pas faire autrement que de remarquer la lueur dans son regard, puis l'Enterprise, cette entité voluptueuse, attirante, hautement sensuelle. Et d'ailleurs, à ce moment-là, l'accompagnement musical n'est pas autre chose qu'un thème d'amour !
A partir de là, nous nous sommes efforcés d'explorer d'autres zones du spectre des relations entre l'homme et les produits d'une technologie avancée : les relations avec l'Enterprise, avec cette entité incommensurable, effrayante, et qui avait pour nom V'Ger, et on ne peut pas rêver mieux comme métaphores sexuelles : il n'en manque pas une !
Voyez plutôt : après tout, quant on pénètre dans V'Ger, c'est par un orifice palpitant, après quoi on se retrouve dans un endroit plutôt sensuel... La technologie étant incarnée par Ilia et l'homme par Decker, on expérimente une nouvelle relation — qui connaît un point culminant lors de leur union dont on peut dire qu'elle fait dresser les cheveux sur la tête, et qui nous amène à croire à l'existence d'autres formes de vie.

Ce serait donc un film technologique plutôt qu'un film d'action ?

G.T. — Le moins qu'on puisse dire, c'est que ce n'était pas un film d'action ! Ces assemblages hétéroclites d'éléments n'avaient pas d'autre fonction que de combler le vide laissé par l'absence d'intrigue !
Pour qu'il y ait intrigue dramatique, il faut qu'il y ait tension ; sans confrontation entre des forces équilibrées, il ne peut y avoir « drame ». Et dans ce cas précis, V'Ger était une force beaucoup trop épouvantable, trop omnipotente et trop omnisciente pour représenter un adversaire du calibre de l'Enterprise. Tout ce que nous pouvions faire, c'était réagir avec terreur ; et d'ailleurs, on ne voit que nos visages en gros plan, paralysés par l'effroi ! Voilà pourquoi je ne vois pas de drame dans tout ça. En revanche, il me semble que le second film recèle tous les éléments d'une véritable intrigue dramatique : la confrontation entre deux adversaires puissants, pleins d'astuce et d'imagination, et constamment amenés à s'affronter. On sait pertinemment qu'ils ne feront rien pour éviter le conflit, et que la lutte sera sanglante ! Ricardo Montalban est vraiment l'adversaire sur mesures pour Kirk !

Que pensez-vous du fait que tout le monde porte le même uniforme dans les deux films, contrairement à ce qui se passait dans le feuilleton où les femmes vêtues de mini-jupes... ?

G.T. — Ça, je n'étais pas d'accord (rire) !

N.N. — Enfin, si, nous étions d'accord ; mais je crois que les fidèles de *Star Trek* étaient divisés sur le sujet. Pour ce qui me concerne, je n'apprécie pas ces costumes unisex. J'aimais bien les nouveaux uniformes, mais j'aurais préféré qu'ils soient différenciés : que les femmes portent par exemple des jupes et des bottes, et pas de pantalons. Ce n'est pas que j'aie quoi que ce soit à reprocher au pantalon, j'en porte tout le temps, mais se retrouver obligatoirement dans ces costumes unisex...

G.T. — En fait, quand on y réfléchit, c'est en contradiction avec la philosophie de *Star Trek* selon laquelle les différences sont au contraire exaltées. Sur le plan ethnique, nous sommes très différents les uns des autres ; nous avons tous des idées très variées et notre approche des problème est aussi diversifiée qu'il est possible. Alors pourquoi imposer cette uniformité vestimentaire et sexuelle ? Pour moi, c'est incohérent, tout simplement.

Pensez-vous que *Star Trek* vous empêche de trouver d'autres rôles ?

G.T. — Pas vraiment. Je comprends bien entendu les arguments de Jimmy (Doohan) et de Walter (Koenig), mais pour moi c'est une épée à double tranchant : après tout il se peut que des producteurs éprouvent une certaine réticence à nous confier un rôle parce qu'ils estiment que nous sommes trop typés, mais d'un autre côté, j'ai déjà entendu un producteur me déclarer avec candeur que, bien qu'à son avis un autre acteur convienne parfaitement pour le rôle qu'il voulait me confier, il avait l'impression que je lui amenais dans une certaine mesure le prestige de *Star Trek* et mon public. Et s'il m'a engagé pour finir, c'est grâce à *Star Trek*. Il y a toujours du pour et du contre, dans tout. Alors il faut le reconnaître, tirer le meilleur parti possible de la situation, et ne pas la laisser nous imposer un certain état d'esprit.

Alors, prêts pour *Star Trek III* ?

G.T. — Il faut toujours être prêt à tout ! A la fin de la série télévisée, lorsqu'ils ont décidé de ne plus tourner d'épisodes de *Star Trek*, je me suis dit que c'était une bonne série, qu'elle donnerait certainement lieu à quelques rediffusions, et puis qu'on passerait à autre chose. Je ne m'attendais certainement pas à ce phénomène !
Alors, maintenant, je crois que nous sommes vraiment prêts à tout !

Aimeriez-vous qu'on vous réserve des rôles plus « importants » dans ce troisième film ?

N.N. — J'en ai parlé à Harve Bennett, et il m'a affirmé que l'on tiendrait compte de ma requête.



Un test pour les élèves qui deviendra une brutale réalité pour leurs maîtres...

G.T. — Non, il t'a dit ça ? C'est ce qu'il m'a raconté à moi aussi ! Et voilà, ça commence !

N.N. — Il aurait lui-même éprouvé le sentiment qu'il manquait quelque chose à ce niveau. Il m'a expliqué qu'il était tout entier paralysé par la contrainte de faire un bon film ; et je lui serait éternellement reconnaissante de m'avoir appelée pour me dire : « Je t'envoie un scénario ; j'ai passé un fichu quart d'heure ! ».
Voyez-vous, c'est que nous avions eu un long entretien au sujet de la personnalité de Uhura, de ses relations avec les autres personnages, et il avait l'intention de tenir compte de tous ces éléments dans le film. Il m'a dit qu'il en avait écrit trois versions différentes mais qu'il avait finalement dû renoncer à réaliser cet équilibre pour se consacrer entièrement à l'écriture d'un scénario qui tenait debout. Mais au moins, il a eu suffisamment de respect pour faire appel à nous.

G.T. — Je ne vois qu'une seule solution pour régler le problème ; j'ai un égal respect pour le talent de Nichelle et pour celui des autres membres de l'équipe, et il me semble qu'une série d'une telle envergure justifierait amplement des séquelles du type : « Capitaine Sulu », ou « Le Quart d'heure d'Uhura ».

... DONT UN NOUVEL EPISODE SE PREPARE DEJA !

Jusqu'où pensez-vous suivre *Star Trek* ? Jusqu'à *Star Trek X* ?

G.T. — Le *Star Trek du troisième âge* (rire) ! C'est que nous n'avons pas épuisé tous les thèmes. Et le troisième âge dans l'espace ? Et la sécurité sociale au 23e siècle (rire) ! Ce qui est merveilleux, quand on est un acteur, c'est qu'on ne prend pas sa retraite à 65 ans. Jouer, c'est ma vie. J'adore ça, et j'ai une véritable vénération pour George Burns. Voilà le genre de vieux bonhomme que je veux devenir ; et si je pouvais avoir Brooke Shields comme secrétaire, alors... !

Le programme de *Star Trek III* est-il déjà arrêté ?

N.N. — D'après ce que j'ai entendu dire, le tournage pourrait démarrer dès le mois de novembre. Ils seraient apparemment en train de travailler au scénario.■

ENTRETIEN AVEC BIBI BESCH

Originaire d'Europe et éduquée selon les méthodes les plus classiques, Bibi Besch est le seul membre de l'équipe de *La colère de Khan* à n'avoir été ni dans les films précédents, ni une fan de *Star Trek*. Elle interprète le rôle du Dr Marcus, l'une des « ex » de Kirk.
Après s'être installée en Autriche, la mère de Bibi Besch, Gusti Huber, a connu un certain succès à Broadway où on a pu la voir entre autres dans *Dial M for Murder* et *Le Journal d'Anne Frank* (à la scène comme à l'écran). C'est ainsi que Bibi arriva aux Etats-Unis avec sa mère alors qu'elle avait à peine quatre ans.
Après avoir joué dans un certain nombre de séries télévisées, Bibi s'est installée à Los Angeles en 1978. Parmi les films dans lesquels elle a tenu un rôle, on peut citer *Hardcore, Meteor, Victoire à Entebbe* et le récent film d'horreur *The Beast Within*. Elle a aussi eu la vedette dans *Backstairs at the White House, Death of a Centerfold* (dans lequel elle interprétait le rôle de la tante de Dorothy Stratten) et *Kate Columbo*.

... affronter la mort dans des circonstances impossibles, face à des situations désespérées !

Aimez-vous les films de science-fiction ?

Lorsqu'on approche le problème, on ne pense pas suivant ces termes, on ne se dit pas qu'on va « faire un film de science-fiction », on considère qu'on a un rôle à jouer, et on s'efforce de le rendre crédible. Maintenant, *Star Trek* c'est un peu comme une bande dessinée, mais il n'est pas question de l'interpréter comme une bande dessinée !

Quelle impression cela fait-il de jouer avec tous ces effets spéciaux ? Les réactions sont-elles différentes ?

Ça oui, parce qu'on n'a jamais l'occasion de voir les effets spéciaux, qui viennent par la suite ; alors il faut faire semblant. C'est ainsi qu'au moment où on nous voit tous en train de regarder la merveilleuse planète qui vient d'arriver sur l'écran bleu, en fait nous n'avions rien à voir ! On nous avait installé une lampe avec une marque spéciale pour que nous regardions tous la même chose, mais nous n'avions aucune idée de ce à quoi le « produit fini » devait seulement ressembler ! Tout ce que nous pouvions faire, c'était fixer la lampe en faisant des vœux pour que le résultat soit aussi merveilleux que nous avions l'air de le trouver !

Comment recevez-vous le fait que les effets spéciaux prennent actuellement une importance de plus en plus grande ?

B.B. — Eh bien, je trouve que ça ne fait que compliquer le travail de l'acteur, en réalité. En effet, pour que les effets spéciaux « marchent », la mise au point est de plus en plus longue : il faut tout mettre en place, tout éclairer correctement et filmer l'ensemble avec un soin particulier, de sorte que les acteurs passent un temps fou à attendre que les dits effets spéciaux soient parfaitement enregistrés. C'est que, s'ils sont ratés, il n'y a plus de film du tout !

C'est donc plutôt frustrant, non ?

Ça, c'est le moins qu'on puisse dire ! On arrive sur le plateau le matin, on se prépare et puis on attend quatre heures, le temps que les effets spéciaux soient au point. Et quand ils sont au point, j'aimme autant vous dire que vous avez intérêt à être prêt(e) !

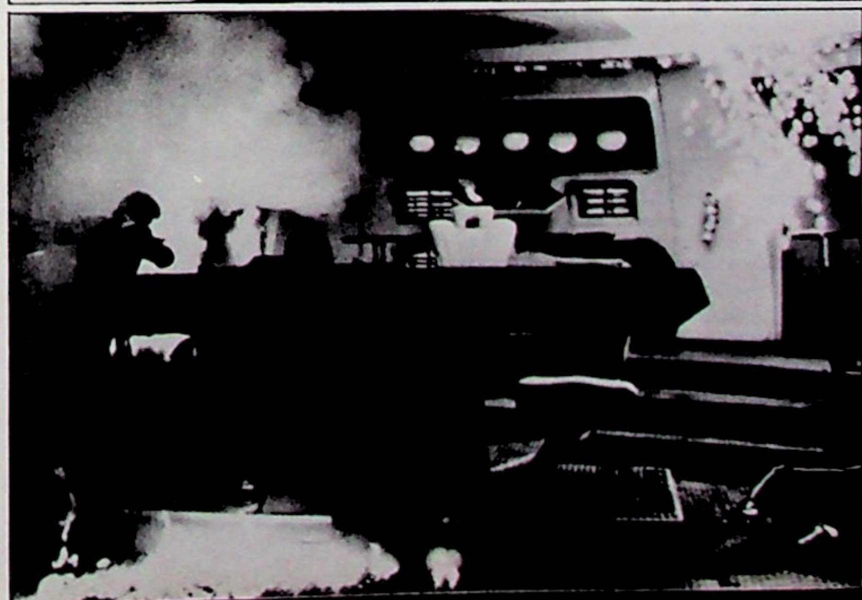
Avez-vous perdu beaucoup de temps de cette façon, pour *The Beast Within*, par exemple ?

Pas vraiment, mais certainement plus que pour tout autre genre de films. Dans *The Beast*, il fallait des heures rien que pour réussir le maquillage. Il y a une métamorphose, dans le film, ce qui veut dire qu'il fallait attendre que le maquillage soit terminé — et réussi, en plus de ça ! Parce que ce n'était pas toujours le cas. Ça oui, évidemment, c'est intéressant, c'est même parfois fascinant à regarder. Une fois. Mais tous les jours... c'est une autre histoire !

Comment a-t-on décidé de faire appel à vous pour *Star Trek II* ?

C'est la responsable du casting du film qui m'a choisie ; j'avais déjà travaillé pour elle aux Studios de télévision de la Paramount.





Mais avant celui-ci, je n'avais jamais fait de film destiné à la distribution en salle pour la Paramount. Tout s'est fait par l'intermédiaire du Studio de télévision. Elle a proposé mon nom, et c'est comme ça que c'est arrivé. Je connaissais déjà Harve Bennett, pour avoir travaillé avec lui dans le passé, mais j'ai eu énormément de chance. On ne m'a même pas auditionnée pour le rôle !

Quelle impression cela vous a-t-il fait d'arriver au milieu de gens qui se connaissaient depuis toujours ?

C'était plutôt étrange ! Un peu comme d'entrer dans une sorte de club privé... un club dans lequel il fallait se faire un trou, une place...

Mais vous vous entendiez bien avec les autres membres du groupe ?

Je n'ai pas cherché à entretenir le contraste ou à m'opposer aux autres ; tout au contraire, j'ai tout ramené à un niveau humain aussi simple que possible. Je suis une savante. Lorsque le héros du film n'était encore qu'un jeune élève officier, je n'étais moi-même qu'une jeune chercheuse ; alors je me suis efforcée de rendre tout cela le plus humain possible au lieu de jouer des coudes pour m'insinuer dans une réalité existante. Puisqu'au fond le personnage n'existait pas auparavant, il ne m'a pas semblé que ce soit nécessaire.

Y a-t-il eu entre Kirk et vous des scènes que nous n'avons pas vues, qui ont fini sur le plancher de la salle de montage ?

Certains détails de nos relations ne figurent effectivement pas dans le film, c'est vrai. Mais pas grand chose. Mon personnage est plutôt vague et schématique, en réalité. Je me dis parfois que c'était avant tout un moyen de faire avancer l'action, et que j'aimerais bien refaire un *Star Trek III* dans lequel j'aurais l'occasion de l'approfondir un peu.

N'avez-vous pas essayé de vous demander quelles avaient pu être vos relations avec Kirk ?

Si, bien sûr ! Je m'imaginais vingt ans plus tôt, je me rappelais les relations que j'avais alors et je me demandais ce qu'étaient devenus les hommes que j'avais connus — et je méditais sur ce que j'étais moi-même devenue ! Le soir de la première, c'est intéssant : le manager de Bill Shatner est venu me voir et m'a dit : « Vous savez, lorsque j'ai lu le scénario, je ne voyais vraiment pas qui pourrait être crédible dans le rôle d'une ex-petite amie de Kirk. Et puis vous êtes apparue sur l'écran, et j'y ai cru tout de suite ! Je n'ai pas douté une seconde que vous l'aviez connu vingt ans plus tôt, et que vous faisiez vraiment le poids ! ».

Il n'est pas facile de jouer le rôle de la femme ou de la maîtresse de quelqu'un que tout le monde connaît. Alors j'ai fait en sorte d'y croire moi-même. Je me suis fait tout un cinéma sur cette relation, et sur les raisons pour lesquelles elle avait tourné de cette façon. J'ai inventé toutes sortes de choses sur ce que nous étions devenus, l'un et l'autre, et pourquoi j'en étais arrivé là, et pour quelles raisons j'avais caché à Kirk pendant toutes ces années qu'il avait eu un fils...

La façon dont le thème du vieillissement est abordé vous convient-elle ?

Je trouve que c'est délicieux ! Il y a dans tout ça un espèce d'humour, une pointe de mélancolie, qui me réjouissent profondément. A mon avis, c'est un traitement formidable ! Avec pour résultat qu'il n'y a rien de choquant dans le fait qu'ils soient maintenant sensiblement plus âgés.

Est-ce qu'on vous verra dans *Star Trek III* ?

J'attends d'avoir des nouvelles de la Paramount ! Je ne vois pas pourquoi le Dr Marcus serait tenu à l'écart du retour de Spock. Après tout, c'est elle qui a inventé la planète ! Non, ça ne me paraît pas impossible...

ENTRETIEN AVEC MERRITT BUTRICK ET KIRSTIE ALLEY

Merritt Butrick est né le 3 septembre 1959 en Floride, et il a grandi non loin de San Francisco. Merritt a joué au théâtre dans un certain nombre de productions locales, et à la télévision dans *Hill Street Blues* et *Chips*. On a également pu le voir dans le film de science-fiction *The Wiz Kid*, dans lequel il interprétait le rôle d'un adolescent doué d'un pouvoir de télékinèsie.
Dans *The Wrath of Khan*, c'est lui qui incarne le fils du Capitaine Kirk et du Dr Marcus, David.
Quant à Kirstie Alley, la protégée mi-vulcanienne, mi-romulienne de Spock, le Lieutenant Saavik, elle faisait ses débuts à l'écran dans *Star Trek*.
Kirstie est née et a grandi dans le Kansas.

Kirstie, pourquoi à aucun moment dans le film, n'est-il fait allusion au fait que vous êtes à demi-romulienne ?

Kirstie Alley. — En fait, une réplique le mentionnait bien ; seulement elle a été coupée, je ne sais pas pourquoi.

Etiez-vous tous les deux des fans de *Star Trek* ?

K.A. — Oh oui ! J'ai toujours été passionnée par la série, depuis le début !

Merritt Brutrick. — J'ai grandi avec *Star Trek !* Ça m'a vraiment fait une drôle d'impression de jouer ce rôle. On dirait que je suis né au bon moment ! La première fois que j'ai lu le scénario, chez Nicholas, c'était... c'était comme si j'avais fermé les yeux : je me trouvais à l'intérieur du poste de télévision et je regardais au dehors ! C'était vraiment très étrange. Toutes les voix m'étaient familières. Surtout celle de Nichelle Nichols. C'est peut-être celle qui me faisait le plus d'effet.

Les vétérans de l'équipe n'ont-ils pas éprouvé quelque irritation de vous entendre dire que vous avez grandi avec *Star Trek* ?

Nous avons fait tout ce que nous avons pu pour ne pas souligner trop ostensiblement la différence d'âge qui nous séparait. C'est une question que nous n'abordions pas sur le plateau. Et puis, n'importe comment, ils sont pour la plupart bien plus jeunes que moi !

Vous êtes-vous en fin de compte intégrés à l'équipe au point d'avoir l'impression de faire à votre tour partie de la famille ?

K.A. — Oui, tout à fait ; et je m'en suis rendue compte le jour où on ne m'a plus appelée Kirstie ! Lorsqu'on fait partie de l'équipe, on n'est plus autre chose que Saavik, ou Monsieur. Je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais dans le film, j'étais Monsieur Saavik ! Et à la fin du tournage, je n'étais vraiment plus Kirstie Alley : c'est le critère suprême !

M.B. — Il n'y avait rien à faire pour conserver notre identité. La première chose que nous faisions, c'était de lui enlever ses oreilles vulcaniennes, après quoi nous faisions des bonds pour essayer de nous débarrasser de tout ça ! C'est un peu ingrat



de s'entendre appeler pendant plus de dix semaines par le nom du personnage qu'on incarne ! J'en oubliais qui j'étais : j'étais le « Fils de Kirk », point à la ligne !

Les autres membres de l'équipe vous ont-ils beaucoup aidés ?

M.B. — Oh oui ! Absolument : quand nous rencontrions une difficulté, nous n'avions qu'à demander. Ils ont été très coopératifs. Pendant toute la durée du tournage, ils nous ont vraiment apporté toute leur aide.

K.A. — Moi, je demandais toujours à Léonard. Il savait absolument tout sur *Star Trek !*

Quel effet cela fait-il de jouer le rôle du fils illégitime de Kirk ?

M.B. — Saavik et moi-même en parlions beaucoup dans le film, mais ça a été coupé par la suite de sorte que nous ne nous étendrons pas sur la question. La plaisanterie classique consistait à me traiter, moi, et non pas Kirk, de « sale bâtard » ! Cela vient de notre premier combat sur le planétoïde : au début, je flanque Kirk par terre mais il ne tarde pas à me désarmer parce que je ne suis pas très bon au corps à corps ; c'est que je suis un savant, il est donc peu vraisemblable que je résiste longtemps à un militaire entraîné comme Kirk... Et tout ce que je trouve à lui dire, c'est ce « sale bâtard ! ». Après tout, j'avais entendu des cris sur le planétoïde, et je pensais qu'il avait tué mes amis...
C'est pour ça qu'à la fin Saavik me dit qu'en réalité, le « sale bâtard », c'était moi ! Voilà, c'était en quelque sorte sa façon de me dire bonjour, quoi...
Enfin, ça m'est bien égal : j'ai joué tellement de délinquants junéviles, de drogués, d'obsédés sexuels et tout ce qui s'ensuit pour la télévision que maintenant, je suis mûr pour le rock'n roll !

N'avez-vous pas eu de mal à rentrer dans la peau du personnage lorsque vous avez pour la première fois mis le pied sur le plateau ?

K.A. — Non, tout au contraire ! J'ai éprouvé un sentiment de puissance comme je n'en avais jamais ressenti. Croyez-le si vous voulez, chacun des boutons sert à quelque chose ! Et tous les fans de *Star Trek* connaissent parfaitement les fonctions de ces boutons !

N'est-ce pas un peu étrange de savoir que vous êtes maintenant le point de mire de tous les fans de *Star Trek* ?

K.A. — Je dois bien admettre que je n'étais pas sûre qu'ils apprécieraient de voir une femme vulcanienne ! C'était un peu difficile : voyez-vous, lorsque Mr Spock fait preuve d'insensibilité, ça marche parce que c'est un homme ; tandis qu'une femme insensible, ce n'est pas autre chose qu'une garce !

Il nous fallait donc un peu revoir tout ça et faire suffisamment ressortir son côté romulien pour lui permettre d'éprouver des émotions. Voilà pourquoi je pleure à la fin. Et j'étais vraiment très triste. Même si mon rôle n'avait pas requis que je me mette à pleurer, c'est ce qui serait arrivé de toute façon ; c'était vraiment trop émouvant.

Aimez-vous la science-fiction en tant que genre ?

M.B. — J'adore tout ce qui est fantastique. Je crois que tout ce qui est inexplicable, surnaturel, me plaît et m'attire. Ce qui n'empêche pas que j'aime dans le film tout ce qui à mes yeux représente les valeurs traditionnelles : les vétérans qui prennent de l'âge et laissent la place aux plus jeunes... Il s'agit-là de gens, d'individus, et pas d'effets spéciaux ou de *space-opera*.

K.A. — J'ai beaucoup aimé la série télévisée. En fait, il y a des années que je me prenais pour Spock. Je pourrais dire que je suis en quelque sorte sa fille ! Alors quand on m'a parlé du rôle, vous imaginez si j'étais excitée ! J'y suis allée et j'ai joué mon bout d'essai comme si j'étais Spock en personne !



Le capitaine Terrell et le commandant Chekov se promènent sur la surface de la planète Ceti Alpha V, un décor construit sur le plateau 8, le plus grand des studios Paramount. Un immense cyclorama était suspendu au fond du décor ...

Ricardo Montalban reprend dans *Star Trek II* son rôle du Surhomme génétique du 21e siècle.
Montalban est originaire du Mexique, où il est né, mais c'est aux Etats-Unis qu'il est allé à l'Université. Son premier rôle au théâtre, il devait le tenir à Broadway, dans *Her Cardboard Lover*, avec Tallulah Bankhead. Après quoi il retourna au Mexique où il tourna plus d'une douzaine de films, puis il signa un contrat avec la MGM et fit dans *Fiesta* ses vrais débuts aux Etats-Unis. On devait le revoir par la suite dans le film de Bob Fosse *Sweet Charity*, dans *The Train Robbers* et, dans le genre qui nous intéresse, *Escape* et *Conquest of the Planet of the Apes*.
Il a joué dans un grand nombre de films et de séries télévisées, parmi lesquels nous citerons *How the West was Won, Columbo, Executive Suite* et le célèbre *Fantasy Island*, dans lequel il incarne l'énigmatique et puissant M. Roarke.
Judson Scott, qui incarnait à la télévision *Le Phénix*, dans la série du même nom qui conte les aventures de cet astronaute extra-terrestre enterré dans un tombeau inca, reprend le rôle de Joachim, le bras droit de Khan, qu'avait créé Mark Tobin, dans *Space Seed*.
On a pu voir Scott tout récemment dans *I, The Jury*, ainsi qu'aux côtés d'Al Pacino dans *Richard III*, à Broadway.
Le rôle de l'infortuné Capitaine Clark Terrell, le commandant du Reliant, est tenu par Paul Winfield qui devait connaître un grand succès dans *King*, le film tourné spécialement pour la chaîne de télévision NBC et dans lequel il incarnait Martin Luther King. On l'a vu également dans *Roots, Backstairs at the White House*, et on aura bientôt l'occasion de le retrouver dans *White Dog*.
Parmi les autres membres de l'équipe, nous citerons Ike Eisenmann, qui joue le rôle de Preston, un élève officier, et qui tourna récemment *The Formula* et les deux films de la série *Witch Mountain*. Quant à John Vargas, qui interprète le rôle de Jedda, l'un des chercheurs en poste sur Régula Un, il est apparu dans *Only When I Laugh*, de Neil Simon, et dans un grand nombre de films et de séries télévisées. Nicholas Guest, qui est l'un des navigateurs anonymes que l'on peut distinguer sur le pont de l'Enterprise, jouait aux côtés de son frère dans *The Long Riders*, de Walter Hill, dans lequel ils étaient les Frères Ford.
La partition musicale de *Star Trek II* a été composée par James Horner à qui nous devons la musique de *Wolfen, Deadly Blessing, The Hand* et *Battle Beyond the Stars*, pour ne citer que ces quelques titres. Horner n'est pas un nouveau venu dans le genre, et il a réorcherstré la musique originale de *Star Trek* en y intégrant des morceaux futuristes de sa propre composition.
Si l'on en croit une déclaration que Michael Eisner, le Président de la Paramount, aurait faite au Los Angeles Times, l'intention du Studio serait de mettre en chantier un film de la série *Star Trek* tous les 18 mois... Il serait même question de faire un film sur le destin de Khan.
Les aventures de *Star Trek* ne font que commencer...

Propos recueillis à Los Angeles par
Randy et Jean-Marc Lofficier
(Trad. : Dominique Haas)


star trek 2
LA CRITIQUE

Il était une fois... Il était une fois une série TV légendaire. Il était une fois un Studio qui, cédant à la pression des foules, décida de refaire cette légende : ce fut *Star Trek, The Motion Picture*. Mais comme cela se produit souvent dans la vie, la montagne accoucha d'une souris. Doit-on blâmer l'énorme budget — $ 40 millions —, le sentiment d'être observé, voire jugé, en permanence par des milliers de fans, la peur de décevoir ? Quoi qu'il en ait été, *Star Trek, The Motion Picture* ne répondit pas aux attentes, exagérées, de son public...

Les effets spéciaux avaient dévoré l'intrigue, déjà peu originale. Les changements apportés aux concepts originaux (costumes, décors, maquillages) n'étaient pas très heureux. Pire : les personnages attachants du monde de *Star Trek*, le Dr McCoy, Chekov, Sulu, etc. n'étaient plus que l'ombre d'eux-mêmes, figurants vieillis dans un film qui les ignorait. Seuls Léonard Nimoy (Spock) et, à un moindre degré, William Shatner (Kirk) parvenaient à tirer leur épingle du jeu.

Quand Paramount annonça la production d'un deuxième *Star Trek*, les sentiments furent mitigés et les espoirs quasiment nuls. Peut-être doit-on y voir la clé de la réussite de *The Wrath of Khan*. Laissés à eux-mêmes, sans subir la pression des fans, les directeurs de Paramount prirent cette fois les décisions qui s'imposaient. Au premier chef de celles-ci figure l'emploi de Nicholas Meyer, Harve Bennett et Industrial Light & Magic...

Pour vraiment réussir *Star Trek* en 1982, il fallait une équipe jeune, qui connaisse et aime son sujet, mais ne soit en même temps pas handicapée par un sentiment de crainte à l'idée de « refaire » *Star Trek*, ou d'adoration vis-à-vis de ce qui est probablement la plus formidable Légende Télévisée américaine (comme l'étaient, à divers degrés, Gene Roddenberry et Robert Wise).

L'âme du projet, Harve Bennett, conçut une intrigue simple mais fertile en rebondissements : Khan, surhomme mégalomane abandonné par Kirk plusieurs années auparavant, revient se venger. Le scénario de Bennett est remarquable de plusieurs façons : d'une part, il forme une histoire de science-fiction certes classique, mais qui ne décevra en aucun cas les amateurs du genre. Bien au contraire, le script de *Wrath of Khan* ne fait aucune concession (entendre : vulgarisations, ou longs dialogues pour expliquer au spectateur ce qui est connu des personnages), et peut même désorienter un public peu familier avec des concepts de SF. Deuxièmement, Bennett ignore habilement les contradictions introduites dans le premier film, et choisit de traiter avec aisance les problèmes posés par le vieillissement des personnages principaux, l'avancement de leurs carrières respectives et l'introduction de nouveaux personnages. Tous ces points, qui avaient été maladroitement approchés par *The Motion Picture*, sont résolus avec vraisemblance dans *The Wrath of Khan* (ce qui



ne va pas d'ailleurs sans un certain humour sympathique envers un Kirk dont la vue baisse un peu !). Enfin, et c'est sans doute son plus grand titre de gloire, Bennett a su restaurer dans leur rôle les personnages intrinsèquement attachants que sont McCoy, Scotty, etc. La différence entre *The Wrath of Khan* et *The Motion Picture* est ici accablante pour le film de Wise. Là où ce dernier semblait exploiter les personnages traditionnels de *Star Trek*, le film de Meyer les intègre harmonieusement à l'intrigue, les rendant chauds et sympathiques comme ils l'étaient dans la série TV. Les acteurs eux-mêmes l'ont sans doute ressenti, car leur forme physique, apparence et même jeu sont infiniment supérieurs aux pauvres performances de *The Motion Picture*.

Bien évidemment, si le scénario d'Harve Bennett est un grand atout dans le succès du film, une immense partie du crédit doit revenir à Nicholas Meyer qui, ici comme dans *Time After Time*, s'avère un magistral directeur d'acteurs, faisant encore une fois d'êtres de légendes des êtres humains ! L'influence de Meyer, déterminante dans les décors, le montage, etc. contribue à donner au film entier une impression de réalité qui était totalement absente de *The Motion Picture*. Une des grandes qualités de *Star Trek* était que ses spectateurs pouvaient croire à l'existence de son Univers, et même souhaiter s'y trouver. Ce sentiment est de nouveau présent dans *The Wrath of Khan !*

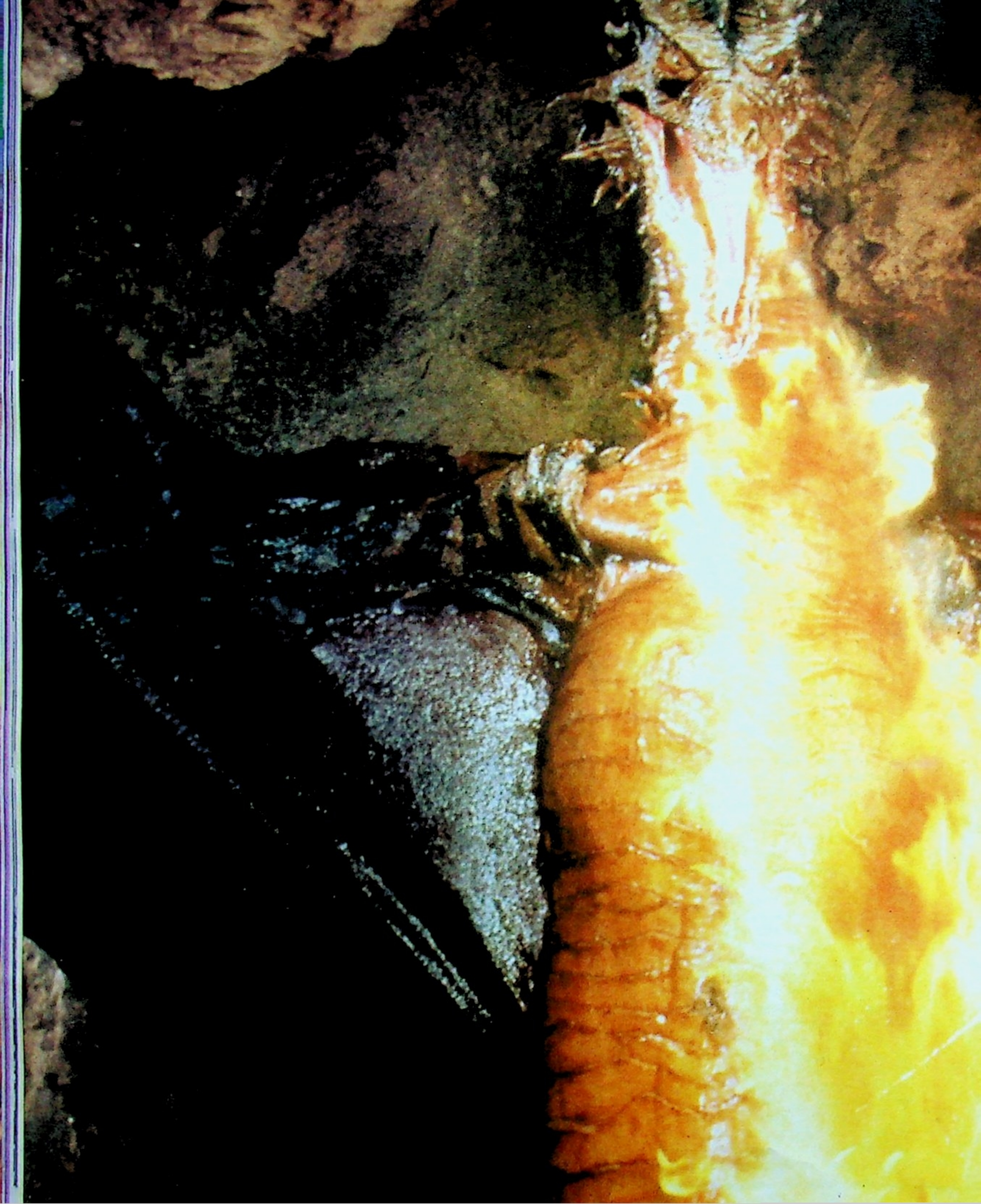
Le troisième facteur contribuant à faire du film une magnifique œuvre de science fiction est la contribution énorme de Industrial Light & Magic, le studio de George Lucas. Les effets spéciaux sont une arme à double tranchant, et nulle série ne l'aura mieux illustré que *Star Trek*. Déjà, à l'époque du feuilleton TV, les meilleurs épisodes étaient ceux qui combinaient de très beaux effets spéciaux avec une forte histoire (« Amok Time », etc.). Les deux sont indissolubles pour juger de la qualité d'un produit. *The Motion Picture* ignorait cet adage, et ses effets spéciaux, certes remarquables, noyaient l'intrigue. *The Wrath of Khan* renoue avec une tradition, qui est au demeurant celle de George Lucas : celle du conteur d'histoires. En aucun cas, les spectaculaires effets du film de Meyer (car, ne nous y trompons pas, ils représentent encore une fois un summum dans le genre du space opera) ne tirent la couverture à eux au détriment du scénario ou des personnages. Les fans de *Star Trek*, qui sont avant tout des fans de Spock, Kirk, etc. ne seront pas déçus.

The Wrath of Khan est le film que Paramount aurait dû concocter voilà trois sans. Sans revenir sur les raisons pour lesquelles cela ne s'est pas produit, on ne peut s'empêcher, à la vision du film de Meyer, d'être conscient des fautes du précédent film. *The Wrath of Khan* est plus qu'un film de *Star Trek* : c'est une œuvre de science-fiction excitante, fertile en rebondissements, en un mot passionnante. Comme *Star Wars* et sa suite, c'est un space opera. Pourtant, en même temps, c'est aussi un film profondément différent dans son esprit des films de Lucas...

Hollywood ne se borne plus à nous montrer au cinéma nos genres favoris : space opera *(Star Wars, Star Trek)*, futurisme *(Blade Runner)*, Heroic Fantasy *(Conan, Dragonslayer)*, etc. mais encore s'offre le luxe de nous présenter des œuvres aux tonalités différentes dans le même genre. Là où *Star Wars* évoquait *Flash Gordon* ou *Buck Rogers*, *The Wrath of Khan* évoque avantageusement Larry Niven ou David Gerrold. D'aucuns pourront reprocher au genre en général (le space opera) ou à *Star Trek* en particulier sa superficialité, ou son sentimentalisme parfois un peu exagéré — mais jamais outrancier. Ce serait oublier qu'il s'agit là d'éléments propres à toute saga et, de ce point de vue, *The Wrath of Khan* est peut-être le chapitre le plus magnifique de la saga de *Star Trek*.

Jean-Marc Lofficier

U.S.A. 1982 — Production : Paramount. Prod. ex. : **Harve Bennett.** Prod. : **Robert Sallin.** Réal. : **Nicholas Meyer.** Scén. : **Jack B. Sowards,** d'après une hist. de **Harve Bennett** et **J. Sowards** basé sur le feuilleton « Star Trek » créé par **Gene Roddenberry.** Phot. : **Gayne Rescher.** Dir. art. : **Michael Minor.** Mont. : **William P. Dornisch.** Mus. : **James Horner.** Thème musical : **Alexander Courage.** Son : **Jim Alexander.** Effets sonores : **Alan Howarth.** Effets spéciaux visuels : **Industrial Light & Magic.** Supervision : **Ken Ralston, Jim Veilleux.** Décors de production : **Joseph R. Jennings.** Décors : **Charles M. Graffeo.** Maq. : **Warner Keppler.** Supervision des effets spéciaux : **Bob Dawson.** Cascades : **Bill Couch.** Assistant réalisateur : **Douglas E. Wise.** Directeur de production : **Austen Jewell.** Consultant exécutif : **Gene Roddenberry.** Conceptrice graphique : **Lee Cole.** Int. : **William Shatner** (Kirk), **Leonard Nimoy** (Spock), **De Forest Kelley** (McCoy), **Ricardo Montalban** (Khan), **James Doohan** (Scotty), **Walter Kœnig** (Chekov), **George Takei** (Sulu), **Nichelle Nichols** (Uhura), **Bibi Besch** (Carol), **Merritt Butrick** (David), **Paul Winfield** (Terrell), **Kirstie Alley** (Saavik), **Judson Scott** (Joachim), **Ike Eisenmann** (Peter). Dist. en France : C.I.C. 113 mn. Movielab Color.



LE DRAGON DU LAC



DE FEU :

Naissance d'une légende

En l'espace de quelques années, le cinéma fantastique a forgé les nouveaux héros de Hollywood. Plus dynamique qu'il ne l'a jamais été, il nous a fait vivre, en 70 mm et en Dolby Stéréo, les exploits d'aventuriers intrépides, de capitaines de vaisseaux spatiaux en quête de nobles causes, de détectives privés du XXIe Siècle et, maintenant, de chasseurs de dragon. Se tournant vers le passé lointain, *Le Dragon du lac de feu* (titre original : *Dragonslayer*, soit « le tueur de dragons ») retrouve l'esprit des autres épopées fantastiques dont l'œil est rivé sur le futur et les galaxies perdues aux confins de l'espace. Mais si ses jeunes héros semblent tout droit issus d'un grimoire de formules à succès, que dire de leur impitoyable ennemi ? Créature aux dimensions et à l'aspect hallucinants, le dragon de ce film est une source de chocs visuels sans précédents, engendrés par les plus habiles artisans du cinéma. En animant ce monstre d'une vie artificielle prodigieuse, les effets spéciaux ont réalisé l'une de leurs plus nobles conquêtes, et s'affirment une fois de plus comme un outil créatif privilégié au service des imaginations débridées de ceux qui illustrent nos rêves et nos cauchemars.

LES PREMIERS PAS

A l'origine du *Dragon du lac de feu* se trouvent deux hommes dont les noms étaient jusqu'ici inconnus du grand public : Hal Barwood et Matthew Robbins. Barwood et Robbins ont cependant derrière eux une dizaine d'années de travail professionnel dans l'industrie du cinéma, mais leur carrière ne connut pas la réussite fulgurante de ces réalisateurs prodiges exemplaires, qui, défiant les lois du « studio system » et bien souvent du box office, réalisèrent leur premier long-métrage dès la fin de leurs études, voire avant. Comme Ridley Scott, Lawrence Kasdan et tant d'autres, ils sont au contraire passés par toutes les étapes d'une longue ascension, ponctuée de frustrations, de faux-espoirs et de déceptions, mais qui devait finalement les amener à réaliser l'une des productions les plus ambitieuses et les plus remarquables de ces dernières années.

Barwood et Robbins : des débuts laborieux

C'est à la University of Southern California de Los Angeles, creuset des plus grands talents du cinéma américain, que Hal Barwood et Matthew Robbins firent connaissance. S'étant rendu compte de leur complémentarité dans la réalisation de leurs films d'étudiants, ils décidèrent de poursuivre leur collaboration au niveau professionnel. Mais bien que désireux de faire leurs preuves en tant que réalisateur et producteur, ils durent se contenter d'un travail de scénaristes pour films publicitaires. Ils firent ensuite la connaissance de Francis Ford Coppola, grâce à qui ils eurent enfin la possibilité de s'insérer dans le monde prestigieux du cinéma, toujours en tant que scénaristes. Cette tâche s'avéra en fait plus ingrate qu'ils n'auraient pu l'imaginer. Le cinéma américain connaissait à l'époque l'une de ses crises habituelles, et les studios préféraient investir dans des hôtels ou des casinos plutôt que dans des films. La production étant en stagnation ou en baisse, la guerre des scénarios devint impitoyable ! Sur les sept premiers qu'écrirent Barwood et Robbins, aucun ne dépassa le stade de projet. Le huitième s'intitulait *The Sugarland Express*. Il fut transposé à l'écran par Steven Spielberg, frais émoulu de son premier grand succès, *Duel*, et qui cherchait lui aussi à effectuer sa percée dans le domaine du cinéma (*Duel* était, aux Etats-Unis, un téléfilm, mais fut diffusé dans les salles en Europe). *The Surgarland Express*, qui conte la lutte désespérée et souvent cocasse d'une jeune femme (Goldie Hawn) et de son mari évadé de prison contre les forces de la police, fit une carrière internationale très honorable. Barwood et Robbins virent leurs efforts récompensés par un prix du meilleur scénario à Cannes en 1974 et Steven Spielberg entama la réalisation du film qui le consacrerait metteur en scène-superstar : *Les dents de la mer*.



L'une des progénitures du Dragon s'apprête à savourer sa dernière victime, la Princesse Elspeth (Chloe Salaman).

L'ORIGINE DU FILM : RELEVER UN DEFI !

The Sugarland Express est restée à ce jour l'unique collaboration entre Spielberg, Barwood et Robbins qui atteigne le stade du film terminé. Mais les trois hommes demeurent en étroite relation dans les années qui suivirent, et un certain nombre de projets naquirent de leurs discussions. Spielberg se montra notamment très intéressé par l'un des premiers scripts écrits par le duo, qui s'intitulait « Star Dancing », où il était question de la première rencontre entre l'homme et les extra-terrestres. Et lorsqu'il réalisa *Rencontres du Troisième Type*, il opta pour une intrigue radicalement différente de celle de « Star Dancing » mais en conserva le caractère merveilleux proche des films de Walt Disney. Barwood et Robbins furent d'ailleurs invités à assister à une grande partie du tournage de *Rencontres*, ce qui leur permit de se familiariser avec les techniques les plus sophistiquées en matière d'effets spéciaux - techniques qu'ils devraient bientôt apprendre à maîtriser pour *Le Dragon du lac de feu*. Simultanément, les deux scénaristes poursuivirent leur carrière commune. Leur script *The Bingo longo all-stars and travelling motor kings* offrit à un autre débutant l'occasion de faire ses premières armes : John Badham. Passant de l'humour à la guerre, Barwood et Robbins écrivirent ensuite une biographie de MacArthur. Mais leur ultime ambition demeurait de produire et de réaliser leurs propres films. C'est ce qu'ils firent pour la première fois en 1978, avec un film intitulé *Stingray*, dont le titre fut ensuite modifié pour devenir *Corvette Summer*. Bien qu'écrivant leurs scénarios en collaboration, Barwood et Robbins décidèrent de se répartir les fonctions de producteur et de réalisateur, sur la simple base des aspirations et des compétences de chacun. Le tournage du film se déroula dans d'excellentes conditions, avec un Mark Hamill heureux de pouvoir se détacher de son personnage de Luke Skywalker. Mais, au moment de la sortie, MGM décida de changer le titre afin de présenter le film comme une sorte de comédie pour adolescents. *Corvette Summer* ne resta que quelques semaines à l'affiche, dans l'indifférence générale. Après cet échec commercial mais non créatif, Barwood — le producteur — et Robbins — le réalisateur — entreprirent de transposer à l'écran un scénario intitulé *Continental Divide* dont, paradoxalement, ils n'étaient pas les auteurs. Cet honneur revenait à Lawrence Kasdan, qui ne tarderait plus à connaître la gloire grâce à *L'Empire contre-attaque* et *Les*

Aventuriers de l'arche perdue. On comprend l'attrait de Barwood et Robbins pour cette comédie romantique de la meilleure tradition, où un journaliste de Chicago tombe amoureux d'une ornithologue réfugiée dans les Montagnes Rocheuses. Mais il manque à Hollywood un Spencer Tracy et une Katharine Hepburn. Faute d'avoir pu trouver les acteurs susceptibles de les remplacer, Barwood et Robbins durent déclarer forfait. *Continental Divide* fut repris en mains par une autre équipe, et les rôles principaux attribués à John Belushi et Blair Brown (*Altered States*), un couple que la majorité des critiques américains a jugé mal assorti.

Sur les traces de George Lucas

C'est à la suite de cette expérience malheureuse que Barwood et Robbins mirent en chantier *Le Dragon du lac de feu*. Leur motivation première pour ce projet était d'une nature très prosaïque. Le fait de centrer leur film sur une créature imaginaire leur permettait d'éviter tous les ennuis afférant à la disponibilité — et au bon-vouloir en général — des stars de Hollywood. Et après avoir écrit 13 scénarios pour n'en voir que quatre arriver au stade de la production, ils trouvèrent plus astucieux de risquer l'opération sur une œuvre de grande envergure, qui, en cas d'acceptation de la part d'un studio, les amènerait à concrétiser pleinement leurs ambitions et pourrait leur servir de tremplin pour de futures réalisations. Barwood et Robbins avaient vu leurs amis Steven Spielberg et George Lucas (un de leurs camarades de promotion d'USC !) atteindre les sommets de la gloire et de la fortune grâce à des productions ambitieuses manipulant les grands mythes de notre civilisation. Il leur paraissait donc naturel de tenter la même chose.

L'apprenti-sorcier, Galen (Peter MacNicol), également en mauvaise posture... Pour la première fois chez Disney, l'horreur fait son apparition !

Un de leurs principaux atouts résidait dans leur bonne connaissance des aspects techniques d'une telle production. Ils avaient en effet suivi de très près le tournage non seulement de *Rencontres du troisième type*, mais aussi de *La Guerre des étoiles*. Ils contribuèrent d'ailleurs de façon importante à la saga de George Lucas en « découvrant » l'illustrateur Ralph McQuarrie durant la pré-production d'un de leurs projets avortés. Ils le présentèrent à Lucas, qui l'embaucha par la suite comme concepteur graphique, fonction qu'il exerce encore actuellement pour *Revenge of the Jedi*. A la suite du succès de *La Guerre des étoiles*, Barwood et Robbins assistèrent au développement de Lucasfilm et à la constitution du laboratoire d'effets spéciaux qui s'y rattache, Industrial Light & Magic (ILM). Contrairement à certains réalisateurs ayant de longues années de carrière derrière eux, Barwood et Robbins savaient donc parfaitement ce qu'ils pouvaient attendre des effets spéciaux. Et surtout, ils étaient conscients des limites qui existent au niveau de leur utilisation.
Néanmoins, *Le Dragon du lac de feu* représentait un défi. Jusqu'alors, les nouveaux développements technologiques du cinéma avaient essentiellement été utilisés — plus particulièrement depuis *2001* — pour mettre en images un certain nombre de visions du futur parsemées de vaisseaux spatiaux, de cités dans les nuages et d'armes au laser. Barwood et Robbins se proposaient de faire exactement l'inverse : mettre toute cette science au service de l'obscurantisme, de la superstition, et d'une créature antédiluvienne. Leur démarche répond cependant à une certaine logique. Nous devons en effet reconnaître que, pour la majorité d'entre nous du moins, des films tels que *La guerre des étoiles* ou *Superman* relèvent purement et simplement de la magie. Une magie qui permet de faire voler des individus et des engins, de situer une scène tournée en studio dans un paysage grandiose, ou de donner vie à des entités n'ayant jamais existé sur notre planète. Et si ces films sont réalisés d'une façon que nous percevons parfois comme magique, quoi de plus naturel que de consacrer l'un d'entre eux à cette pratique oubliée ?

Heroic-Fantasy et réalisme

Le « curriculum filmé » de Barwood et Robbins pourrait faire doute de leur attrait pour le cinéma fantastique. En effet, alors que Lucas, Spielberg, Carpenter et bien d'autres ont embrassé le genre dès leurs premières réalisations, Barwood et Robbins avaient été associés à des comédies, des drames et des films de guerre. Mais ce raisonnement ne prend pas en considération les nombreux scénarios de science-fiction et d'insolite (parmi lesquels « Star Dancing ») que le duo avait soumis à différents studios et qui, pour des raisons mystérieuses comme seul Hollywood peut en trouver, n'avaient jamais connu de traitement cinématographique.
Barwood et Robbins sont en fait des amateurs de longue date de littérature et de cinéma fantastique. Dans le scénario du *Dragon du lac de feu*, ils ont tenté de réunir des bribes des œuvres qui les ont le plus fortement marqués. La littérature d'Heroic-Fantasy vient évidemment en premier lieu, qu'il s'agisse des Niebelungen ou des romans d'Anne McCaffrey. Mais Barwood et Robbins font aussi partie de ces Américains dont l'enfance a été bercée des plus beaux films de Walt Disney. La séquence de l'apprenti-sorcier de *Fantasia* leur fournit une inspiration déterminante au niveau des personnages de leur histoire. Cependant, Barwood et Robbins se refusèrent à traiter leur scénario sur un mode de récit imaginaire ou légendaire. Leur souci principal fut d'incorporer quelques touches de merveilleux à un récit de style réaliste, de façon à ce que les situations et les personnages conservent leur crédibilité et leur force. Aucun des attributs traditionnels du Moyen-Age vu par Hollywood — chevaliers en armure étincelante, noble dame en détresse etc. — n'apparaît dans le film. Cet univers de pacotille cède la place à une tentative sérieuse de reconstitution de l'Angleterre du VIe Siècle, prise entre la chute de l'Empire Romain et l'avènement du christianisme. Le village qui nous est présenté, noyé dans la grisaille d'une ère troublée, est formé d'un rassemblement anarchique d'abris précaires et misérables, étapes intermédiaires entre la hutte et la maison. Les habitants en sont des êtres simples et rudes, dont les valeurs et les coutumes étranges sont baignées de superstition. Pour eux, la magie fait partie du quotidien. Cette magie, Barwood et Robbins ont également tenu à en limiter l'étendue. Peupler leur film d'elfes ou de gnomes tirés des livres de Tolkien en aurait complètement détruit le climat. Pour ces paysans, la magie n'a rien de merveilleux ou d'admirable. C'est au contraire une source de contraintes (au même titre que la religion), dont la manifestation la plus désagréable a pris la forme d'un dragon. Sa nature magique



une créature bien réelle, qui occupe aux yeux des habitants d'Urland (mot allemand qui signifie, ce n'est pas un hasard, « pays primitif ») la même importance qu'un tigre rôdant autour d'un village d'Asie. C'est au contraire la réalité du dragon, et sa puissance, qui conditionne la vie des villageois. Le système des sacrifices à la bête n'a pas été instauré comme une offrande à un dieu tout-puissant, mais plutôt comme un modus vivendi entre les deux parties. Pour valider encore davantage l'existence de leur dragon, Barwood et Robbins le dotèrent d'un nom, en latin comme il se doit : Vermithrax Pejorative, ce qui signifie « le vers maléfique de Troie ! » Ayant décidé du style de leur film et de ses principales composantes, Barwood et Robbins commencèrent à en écrire le scénario. Leur méthode de travail est bien particulière. Ils commencent par rédiger le contenu de chaque scène sur une plaquette de carton. C'est au cours de cette phase que, profitant de leur collaboration, ils échangent leurs idées, discutent des détails et font preuve de créativité. Lorsque l'ensemble des scènes est déterminé dans sa continuité, ils passent à l'écriture — ou *aux* écritures — du scénario. Barwood et Robbins mirent 10 semaines à finaliser le script du *Dragon du lac de feu*. Mais ces longues semaines d'efforts leur permirent d'effectuer enfin leurs premiers pas

tastiques.

L'histoire du film : une Guerre des Etoiles des âges obscurs

Barwood et Robbins ne cachent pas leurs ambitions. Avec *Le dragon du lac de feu*, ils ont voulu conter une histoire dont les valeurs, les personnages et les situations ont une dimension intemporelle. Comme le faisait remarquer le réalisateur australien George Miller, les œuvres cinématographiques ac-

Le dragon, tel qu'il apparaît à l'écran, est un assemblage de plusieurs éléments différents : des miniatures très soigneusement travaillées, pour voler, chevaucher, cracher du feu, etc... mais également des pièces mobiles grandeur nature actionnées sur le plateau pendant le tournage. Le dragon étant censé mesurer environ 12 mètres de longueur et 28 mètres d'envergure ailes déployées, les pièces détachées devaient donc correspondre à ces dimensions !

dans des modèles classiques d'histoires héroïques, et qui, en y ajoutant une sensibilité et une forme propres à notre ère, constituent les nouveaux mythes de notre génération. Tel est évidemment le cas de *La guerre des étoiles*, où l'aventure chevaleresque est tansposée dans un univers de science-fiction. L'histoire de *La guerre des étoiles* aurait pu être écrite il y a des siècles. On y retrouve les nobles attitudes de dévouement à une cause et de sacrifice présentes dans la littérature du Moyen-Age. Et l'odyssée de Luke Skywalker n'est pas sans rappeler les romans d'apprentissage du XIX[e] siècle. L'une des plus belles choses de *La guerre des étoiles* est sans nul doute la relation qui lie Luke à son mentor Obi Wan Kenobi. C'est à travers elle que tout le film s'organise, et que les personnages parviennent à exprimer leur sensibilité.

Le dragon du lac de feu est lui aussi fondé sur une relation de maître à élève. Le maître, c'est Ulrich, un magicien vieillissant qui, dans son château de Cragganmore passe son temps à étudier d'anciens parchemins et à observer la course des astres. Ulrich est l'ultime représentant de son art. Le monde est en mutation et faute de raison d'exister, la magie est sur le point de disparaître. Ulrich en est bien conscient, même s'il poursuit l'éducation de son jeune apprenti, Galen, qu'il



initié peu à peu aux mystères de sa profession. Mais il n'y a pas qu'à Cragganmore que subsistent des vestiges de sortilège. Le pays d'Urland en connaît également l'existence, sous sa manifestation la plus terrible : un dragon qui terrorise le village, et oblige ses habitants à lui sacrifier leurs filles.
Incapables de venir à bout du dragon par leurs propres moyens, les villageois, avec le jeune Valérian à leur tête, mettent leurs derniers espoirs entre les mains d'Ulrich. Seule sa magie pourrait terrasser Vermithrax Pejorative. Mais ses pouvoirs sont-ils encore assez forts ? Le centurion du roi d'Urland, Lord Tyrian, qui craint que l'intervention du sorcier ne vienne remettre en question l'autorité de son seigneur, ne le pense pas. Et pour prouver à ces individus crédules qu'Ulrich n'est qu'un vieux fou comme tant d'autres, il le met au défit de ne pas succomber à un coup de couteau qu'il lui assène. Frappé au cœur, Ulrich s'écroule pour ne plus se relever. Peut-être Tyrian avait-il raison...

LE TUEUR DE DRAGONS : UN APPRENTI-SORCIER !

Mais le jeune Galen, horrifié par la mort de son maître, veut poursuivre son œuvre. Malgré les moqueries et les réticences des villageois, il les accompagne en Urland. Leurs doutes ne manquent pas de fondement : Galen est jeune, inexpérimenté, et ses connaissances bien incomplètes. Son seul espoir réside dans l'amulette que lui a léguée Ulrich avant de trépasser. Espoir bien faible, et pourtant... lorsqu'il invoque les pouvoirs de ce merveilleux joyau, une avalanche d'énorme rochers vient sceller à jamais l'antre du monstre. La carrière de magicien de Galen débute par un coup d'éclat ! Pour fêter cet exploit tant souhaité, tout le village se réunit pour une grande fête. A cette occasion, Valérian révèle sa véritable identité : celle de Valériane, fille du forgeron, que son père a déguisée en garçon depuis sa plus tendre enfance pour lui éviter d'être livrée en sacrifice à Vermithrax.
Mais il y a au moins un citoyen d'Urland — et non des moindres — que l'acte héroïque du jeune homme n'impressionne pas : le roi Casiodorus. Malgré les tentatives maladroites de Galen pour lui prouver ses talents de magicien, le roi le dépossède de son amulette et le fait enfermer. Il ne peut croire que cet apprenti sorcier naïf ait réussi à terrasser Vermithrax. Il n'a pas tort. La terre se met bientôt à trembler comme jamais elle ne l'avait fait. Le monstre est vivant, et il n'a pas du tout apprécié la démonstration de Galen. Les prières et les menaces de damnation lancées par le moine Jacopus n'empêcheront rien. La magie est, pour le moment, plus forte que le christianisme. Après avoir réduit le moine fanatique en cendres, Vermithrax s'élève majestueusement dans les airs et entreprend de faire subir le même sort au village tout entier. Profitant de la confusion générale, Galen réussit à s'échapper et trouve refuge chez Valériane, où il demeurera caché en attendant que la fureur des villageois et de leur roi se dissipe.
Le dragon a montré qu'il était le maître. Urland revient donc à son traditionnel sacrifice destiné à apaiser la bête. Une nouvelle loterie a lieu sur la place du village, pour déterminer le nom de celle qui, revêtue d'une aube blanche, sera livrée enchaînée à son souffle brûlant. Le roi a, lui aussi, une fille. Mais son nom n'a pas encore été tiré au sort et Casiodorus a pris des dispositions pour qu'il ne le soit jamais. Lorsqu'elle apprend le privilège dont elle bénéficie par rapport aux autres filles du village, Elspeth décide de déjouer la ruse de son père. Dans la jarre d'où sera tiré le nom de la victime, toutes les plaquettes portent le sien. C'est elle qui sera offerte à Vermithrax. Casiodorus n'a plus dès lors qu'un seul espoir : que Galen réussisse une seconde tentative. Bravement, le jeune homme décide d'affronter directement le monstre. Pour se protéger, il dispose d'un bouclier en écailles de dragon, et pour frapper, il possède une lance forgée spéciale-



La tête de 5 mètres fut fixée à une grue et montrée alors qu'elle crachait une flamme de 9 mètres !

ment par le père de Valériane. Mais que pourront ces armes matérielles contre la fureur du dragon, décuplée à la vue de ses petits massacrés par Galen ? Seul le dernier magicien peut abattre le dernier dragon. Ulrich, dont l'âme était enfermée dans l'amulette, revient à la vie pour livrer son plus beau et son ultime combat.

Lorsque celui-ci atteint son terme, la magie a vécu. Casiodorius s'attribue la gloire de la mort de Vermithrax, et trouve une autre façon de maintenir ses sujets dans l'obéissance : la religion. Quant à Galen, ses quelques connaissances en magie ne lui permettront pas d'en faire sa profession, mais lui fourniront mille occasion d'ébahir son entourage !

Paramount, Disney, ILM : trois studios pour un dragon !

Ayant terminé d'écrire leur scénario, Hal Barwood et Matthew Robbins se livrèrent à un jeu traditionnel, mais souvent épuisant et douloureux : effectuer la tournée des grands studios de production pour en persuader un d'investir les sommes considérables nécessaires à la réalisation de leur projet. On comprend que les dirigeants des grandes entreprises cinématographiques aient pu se montrer réticents. Barwood et Robbins n'avaient aucun succès retentissant à leur actif, et ils se proposaient de réaliser un film sans bénéficier de la garantie que constitue le nom d'une star en tête de générique. De plus, ce film coûteux se rattachait à un genre dont, en 1979, la popularité était encore — contrairement à la science-fiction ou l'horreur — loin d'être acquise. On ne saura probablement jamais comment Barwood et Robbins ont réussi à convaincre Paramount. Il est bien évident que la qualité de leur scénario constituait en soi un argument de poids. Mais



Valeriane (Caitlin Clarke) affronte les hideux enfants du Dragon !

peut-être la présence en coulisses de George Lucas, qui était en train de préparer *Les aventuriers de l'arche perdue* pour Paramount, n'a-t-elle pas été totalement étrangère au succès de leur démarche.

Cependant, devant l'importance du projet, Paramount décida de diviser ses risques en deux en proposant aux studios Walt Disney de co-financer le film. Il s'agit-là d'une initiative relativement rare qui constitue, après *Popeye*, la seconde production commune de ces deux studios. Chacun d'entre eux y trouva un certain nombre d'avantages. Paramount réalisait un investissement plus raisonnable, tout en conservant un strict contrôle sur le plan créatif, par l'intermédiaire du producteur exécutif Howard W. Koch. Et pour Disney, *Le dragon du lac de feu* arrivait à un moment extrêmement opportun. Au niveau de sa production cinématographique, ce studio connaissait en effet un certain nombre de problèmes. Il n'avait enregistré aucun succès important depuis plusieurs années, et l'échec du *Trou noir* venait de lui confirmer que de somptueux effets spéciaux n'avaient aucune valeur commerciale sans le support d'une bonne histoire. Plus grave encore, les enfants semblaient avoir évolué beaucoup plus vite que les films Disney qu'un style gentillet — voire mièvre — rattachait à une autre époque. Il était donc temps d'entamer une vaste opération de renouvellement de l'« étiquette Disney » afin de reconquérir ce public d'adolescents que Lucas et Spielberg avaient su si habilement séduire. Les premiers films de cette « nouvelle vague » Disney ont pour titre *Le dragon du lac de feu*, *Tron* (que nous verrons en décembre) et *Something Wicked this Way Comes*, adapté de Ray Bradbury.

La participation de Disney constituait un atout supplémentaire pour le succès du film. Au fil des années, ce studio a en effet acquis une expertise remarquable en matière de créatures artificielles, comme en témoignent les robots de toutes sortes (animaux préhistoriques, personnages comiques, mais aussi Présidents des Etats-Unis !) qui peuplent les parcs de Disneyland et de Disney World. Cette compétence s'avérerait extrêmement précieuse lors du tournage, et venait parfaitement compléter celle d'ILM, davantage orientée vers les effets optiques. Le choix d'ILM fut automatique. Outre les liens personnels qui unissaient Barwood et Robbins à George Lucas, ILM avait acquis, en deux ans à peine d'existence à l'époque, une réputation de fiabilité et de qualité qui ne devait aller qu'en s'amplifiant par la suite. Vis-à-vis de Paramount, la présence d'ILM constituait une garantie contre la spirale des retards et des coûts qui avait fait atteindre, quelques mois plus tôt, un budget de plusieurs dizaines de millions de dollars à *Star trek - le film*, produit par le même studio. Il se trouvait de plus qu'ILM était libre à ce moment, le tournage et les effets de *L'Empire contre-attaque* étant achevés, et ceux de *Revenge of the Jedi* ne devant commencer que plusieurs mois après.

Seul *Les aventuriers de l'arche perdue*, qui sortit en même temps que *Le dragon du lac de feu*, nécessitait l'intervention d'ILM, mais le nombre limité d'effets spéciaux de chaque film permit au studio de s'en occuper simultanément.
Grâce aux talents conjoints des techniciens de Disney et d'ILM, Robbins et Barwood possédaient les meilleures chances d'obtenir ce dont dépendrait en grande partie la réussite ou l'échec de leur film : un dragon comme jamais le cinéma n'avait été capable de nous en montrer.



Une jeune vierge (Yolanda Palfray), terrifiée face à la griffe démesurée du monstre géant !

DRAGONS DE CINEMA : MYTHES ET MOUVEMENTS

En centrant leur film sur un animal légendaire, Barwood et Robbins ont repris le flambeau d'une longue tradition cinématographique, qui a donné au Fantastique quelques-uns de ses plus beaux fleurons. Les « creature movies » constituent un genre à elles seules. Elle représentent pour les metteurs en scène un mode de création privilégié, où technique et imagination se fondent en un seul but : donner vie à une entité nouvelle, inimaginable, surnaturelle. Contrairement aux films fondés sur des hommes-monstres où l'on ne fait que déformer ce que la nature a conçu, la « creature movie » permet au réalisateur qui le désire d'assumer pleinement le rôle d'un nouveau Créateur suprême, maître tout puissant des êtres les plus invraisemblables — et des émotions des spectateurs.

Monstruosités animales

Les possibilités du genre que nous venons de définir sont illimitées. Elles s'étendent aux domaines de la science-fiction, de l'épouvante, du merveilleux, et même de la reconstitution « historique » d'ères révolues. Les créatures les plus bizarres peuvent y faire leur apparition, notamment dans le cas des extra-terrestres, à qui nous devons une galerie de portraits étonnants. Mais, au fil des années, ce sont les créatures dérivées d'espèces animales réelles ou imaginaires qui se sont avérées les plus nombreuses et, bien souvent, les plus intéressantes. Peut-être les réalisateurs n'ont-ils pas osé profiter jusqu'au bout de la liberté quasi-totale dont ils disposaient, pour créer les espèces les plus délirantes. Ou peut-être est-ce le public qui a besoin d'une base de référence afin de pouvoir mettre un nom sur ce qu'il voit, et de se convaincre plus facilement de son existence possible. Quoi qu'il en soit, bien peu d'espèces animales ont échappé au sort souvent dramatique que leur a réservé l'imagination des gens de cinéma. Ce sont ces espèces qui nous permettent de distinguer, dans la multitude des « creature movies » animales, un certain nombre de catégories essentielles.
En premier lieu viennent les animaux préhistoriques, ces chers ancêtres qui fascinent metteurs en scène, techniciens et spectateurs depuis *The Prehistoric Days* de Griffith (1913), et dont Willis O'Brien fit les stars de son premier film, en 1925 : *Le Monde perdu*. Dans le flot des productions qui suivirent le chemin tracé par O'Brien, le pire côtoya régulièrement le meilleur. Parmi les réussites du genre, citons les œuvres du disciple de O'Brien, Ray Harryhausen (*The Valley of Gwangi, One Million Years B.C.*) et du disciple de Harryhausen, Jim Danforth (*When Dinosaurs ruled the Earth*). Et on ne peut parler de préhistoire sans mentionner *Godzilla*, le terrible tyrannosaure japonais. Mais le titre de monstre animal le plus célèbre de l'histoire du cinéma n'échoit pas à la création des studios Toho. C'est sans conteste à King Kong, enfanté en 1933 par O'Brien, Shoedsack et Cooper, que revient cet honneur. *King Kong* et ses « descendants » (*Son of Kong, Mighty Joe Young*, mais aussi les redoutables *Konga* et *Queen Kong*) forment une classe à part.
Monstres marins et insectes sont également venus égayer sporadiquement nos écrans de leur troublante présence. Aux Etats-Unis, la paranoïa des années 50 leur fournit l'occasion idéale de sévir, sous forme de mutants, envahisseurs et autres monstres réveillés d'un sommeil qu'ils n'auraient jamais dû interrompre. Pour les insectes, on peut retenir *Them !* de Gordon Douglas, avec ses fourmis géantes, et *Tarantula* de Jack Arnold. En 1953, Ray Harryhausen tirait *The Beast from 20,000 fathoms* du fond des mers, et récidivait en 1958 avec *It Came from Beneath the Sea*. A la même époque, Roger Corman atteignait le comble du délire avec *Attack of the Crab Monsters et Attack of the Giant Leeches* (des sangsues géantes !). Les monstres marins subirent ensuite une éclipse, mais, en 1975, Steven Spielberg et *Les Dents de la mer* vinrent nous rappeler fort à propos que l'espace aquatique n'avait rien perdu de son aura mystérieure et menaçante.
Ce tour d'horizon des espèces animales monstrueuses se termine logiquement par celles qui n'ont jamais existé, à quelque taille que ce soit. Un animal légendaire comme le cheval ailé a fait les beaux jours du *Voleur de Bagdad* (dans ses multiples versions), et, plus récemment, du *Choc des Titans* de Harryhausen. Harryhausen puisa largement dans les ressources de la mythogie pour ses films (avec le griffon de *The Golden Voyage of Sinbad* entre autres), mais aussi dans celles de son imagination. On se souviendra par exemple de l'oiseau géant bicéphale du *7e Voyage de Sinbad*. C'est ici, dans ce royaume des créatures de rêve et de cauchemar, que le dragon entre en scène. Il semble d'ailleurs bien placé pour venir en tête de sa catégorie. En effet, alors que les autres animaux imaginaires que nous avons cités ont dû se contenter de quelques apparitions au cinéma, la carrière d'acteur du dragon s'est révélée riche en films et en situations.

Les dragons à l'écran

Qu'est-ce qu'un dragon ? C'est hélas par cette angoissante question qu'il nous faut commencer. Mais si, dans la réalité, la définition de l'animal revêt une certaine complexité, les dragons de cinéma ne nous ont guère laissés dans le doute. Tout comme le vampire ou le loup-garou, le dragon parvient toujours à nous annoncer son nom. Il peut le faire lui-même, si un gentil animateur l'a doué de la parole ou qu'il manifeste sa nature colérique par une flamme bien sentie. Mais d'autres peuvent aussi s'en charger à sa place, faisant rouler le nom du dragon comme certains manient la foudre. En cela, le dragon se distingue très nettement des animaux préhistoriques, nos ancêtres étant en général peu désireux de nous préciser la dénomination exacte du monstre qui les attaque ! Contrairement à ces créatures innommables à tous les sens du terme, rares sont donc les ambiguïtés soulevées par le dragon — au sens propre du moins. Car nous nous refusons à entrer dans une symbolique du dragon. Bien sûr, le mot « dragon » peut s'appliquer à un être humain ayant hérité du détestable caractère de cet animal (le « conjoint-dragon ») ou de son apparente invulnérabilité, dans le cas de films d'arts-martiaux tels *La fureur du dragon*. Sans oublier l'effroi que peut inspirer un simple lieu-dit comme *Le château du dragon*, où Vincent Price, s'il n'était guère avenant, n'en était quand-même pas arrivé au point de faire rôtir ses invités ! Négligeons ces aspect marginaux pour nous en tenir au dragon de chair et d'écailles — de matériaux synthétiques divers — tel qu'il apparaît dans 20 films particulièrement significatifs que Jean-Claude Romer a bien voulu exhumer pour nous :

1924 DIE NIBELUNGEN (Les Nibelungen : « La Mort de Siegfried » - Fritz Lang) **Allemagne.** *Avec :* Paul Richter (la légende de Siegfried et du Dragon).
1927 LES YEUX DU DRAGON (Ladislas Starevitch) **Allemagne.** Film de marionnettes (arrachés, les yeux d'un dragon se changent en diamants...).

1934 THE DRAGON MURDER CASE (H. Bruce Humberstone) **USA.** *Avec :* Warren William (un homme a été, apparemment, tué par un dragon...).
1936 POPEYE THE SAILOR MEETS SINDBAD THE SAILOR (Dave Fleischer) **USA.** Dessin animé (Popeye affronte un dragon).
1941 THE RELUCTANT DRAGON (Les Secrets de Walt Disney : « Le Dragon Récalcitrant ») **USA.** Un film de Alfred L. Werker. *Avec :* Robert Benchley (un dragon bien sympathique...).
1950 THE DRAGON OF PENDRAGON CASTLE (John Baxter) **Grande-Bretagne.** *Avec :* Robin Netscher (un dragon est utilisé pour chauffer un château...).
1956 ILYA MOUROMETZ (Le géant de la Steppe - Alexandre Ptouchko) **URSS.** *Avec :* Boris Andreev (un dragon volant à trois têtes)
1958 THE 7th VOYAGE OF SINBAD (Le 7e Voyage de Sindbad - Nathan Juran) **USA.** *Avec :* Kerwin Mathews (Sindbad affronte un dragon).
1959 SLEEPING BEAUTY (La belle au bois dormant - Walt Disney Prod.) **USA.** Dessin animé (Maleficent, la sorcière, prend l'apparence d'un dragon...).
1959 SIGFRIDO (Giacomo Gentilomo) **Italie.** *Avec :* Sebastian Fischer (la légende de Siegfried et du Dragon).
1961 VALLEY OF THE DRAGONS (Edward Bernds) **USA.** *Avec :* Cesare Danova (une comète est peuplée de dragons)
1962 JACK, THE GIANT KILLER (Jack, le tueur de géants - Nathan Juran). *Avec :* Kerwin Mathews (Jack combat un dragon volant)
1962 THE MAGIC SWORD (L'Epée enchantée - Bert I. Gordon) **USA.** *Avec :* Gary Lockwood (un dragon à deux têtes)
1962 THE WONDERFUL WORLD OF THE BROTHERS GRIMM (Les amours enchantées - Henry Levin et George Pal - (séquences des contes de fées) **USA.** *Avec :* Terry-Thomas (et un redoutable dragon)
1965 IL TESORO DELLA FORESTA PETRIFICATA (Emimmo Salvi) **Italie.** *Avec :* Gordon Mitchell (d'après la légende de Siegfried et du Dragon)
1965 GHIDORAH, SANDAI KAIJU CHIKYU SAIDAI NO KESSAN/GHIDRAH, THE THREE-HEADED MONSTER (Inoshiro Honda) **Japon.** *Avec :* Yosuke Natsuki (un dragon volant à trois têtes)
1966 DANNY THE DRAGON (C.M. Pennington-Richards) **Grande-Bretagne.** 10 épisodes (de 14 à 17 minutes). *Avec :* Jack Le White (et Danny le Dragon, de la Planète Dragonara)
1966 DIE NIBELUNGEN - PART I (Harald Reinl) **Allemagne/Yougoslavie.** *Avec :* Uwe Beyer (la légende de Siegfried et du Dragon)
1970 PUFNSTUF (Hollingsworth Morse) **USA.** *Avec :* Jack Wild (et H.R. Pufnstuf, un dragon amical sur une île magique)
1977 PETE'S DRAGON (Peter et Elliott le Dragon - Don Chaffey) **USA.** *Avec :* Sean Marshall (et un dragon bienveillant qui peut se rendre invisible).

LES SPLENDEURS DE RAY HARRYHAUSEN ET JIM DANFORTH

A travers cette galerie de portraits de dragons, nous trouvons un ensemble de concepts qui ont servi de base, dans le sens du prolongement comme du refus, à Hal Barwood et Matthew Robbins. Car ces dragons sont très différents, tant dans leur aspect que leur mentalité ou leur caractère. A l'une des extrémités du spectre, nous trouvons les dragons comiques, plus particulièrement représentés par le dessin animé, qui ont contribué à faire de ce noble « vilain » une brave bête au grand cœur (dans *Pete's Dragon* notamment), voire un être ridicule ou même, honte suprême, une antique version du chauffage central (dans *The Dragon of Pendragon Castle*) ! Le talent de Ray Harryhausen nous a permis de voir, dans *Le 7e Voyage de Sinbad*, un dragon plus conforme à son imagerie traditionnelle, mais qui se trouvait réduit à l'état de simple chien de garde « musclé ».
Sur le plan anatomique, les excès sont également allés bon train. Certains ont eu tendance à multiplier le nombre de têtes (dragons russe et japonais, ainsi que *The Magic Sword*). D'autres, comme Jim Danforth dans *The Wonderful World of the Brothers Grimm*, se sont attachés à revêtir l'animal de paillettes scintillantes du meilleur effet ! Parmi les rares dragons sérieux figurent ceux des quelques films relatant la tragédie de Siegfried, St-George ayant curieusement moins inspiré les réalisateurs que son homologue germanique. Mais on pourra déplorer que ces dragons fidèles à la tradition (et d'extraction allemande ou italienne) ne soient pas les plus impressionnants, loin s'en faut. Aucun d'entre eux ne possède en effet la splendeur et l'illusion de vie qui anime les créations de Ray Harryhausen et Jim Danforth. C'est d'ailleurs à ce dernier que nous devons l'unique ancêtre possible de Vermithrax Pejorative. Il s'agit du dragon (d'origine humaine et magique) qui apparaît à la fin de *Jack le tueur de géants*, pour confronter le héros en un duel aérien final. Ce dragon terrifiant, qui vole et bouge avec une grande facilité tout en demeurant crédible à chaque instant, a peut-être constitué une source d'inspiration pour Barwood et Robbins. Mais alors que la créature de Danforth n'apparaissait que quelques minutes à l'écran, voyant son importance diminuée par la présence d'autres entités magiques, celle de Barwood et Robbins constituait l'unique pôle d'attraction monstrueux du film. Ceci explique que Vermithrax Pejorative fit l'objet, dans sa conception et sa réalisation, de plus de soins et d'attention qu'aucun dragon n'en avait jamais connu.

Vermithrax Pejorative : un vrai dragon !

Avant même de présenter leur scénario à Paramount, Barwood et Robbins étudièrent de très près la conception de leur dragon. Pour commencer, ils se référèrent à toutes les publications ayant traité de ce sujet. Tout naturellement, leurs recherches les conduisirent à la légende de St-George et du Dragon, mais aussi à l'abondante littérature — enfantine en particulier — qui avait été consacrée à ces animaux mythiques. Ils découvrirent ainsi que les dragons étaient sensés être des créatures intelligentes, à l'aspect terrifiant, dotées de pouvoirs magiques et parfois même du don de la parole. Leur corps était recouvert d'énormes plaques écaillées, et ils possédaient des griffes, des dents et des cornes d'une taille inimaginable. Leur habitat naturel se situait sous terre, dans des lacs de feu. Comme nous l'avons vu à travers le cinéma — mais cela vaut aussi pour la littérature — le concept du dragon s'est quelque peu édulcoré durant l'ère moderne, le féroce animal cédant peu à peu la place à une créature bourrue mais pourvue, dans le fond, d'une bonne nature. Barwood et Robbins ont décidé d'aller à contre-courant, et de faire de Vermithrax Pejorative un dragon conforme aux légendes, qui terrorise les villageois et tue sans pitié quiconque l'importune.
Mais encore fallait-il pouvoir visualiser Vermithrax. Ce dragon, sur qui reposait tout le caractère dramatique de l'histoire, devait être étudié dans ses moindres détails de façon à ce que son aspect physique soit en parfait accord avec sa nature et sa fonction. Et comment créer un animal gigantesque mais crédible, terrifiant mais non ridicule ? Cette tâche délicate incomba, au niveau de la conception graphique, à David Bunnett, qui n'avait aucune expérience en matière de cinéma mais avait fait partie de l'équipe bénévole d'un petit journal local auquel collaborait la femme de Matthew Robbins. Le rôle de Bunnett consistait alors à illustrer un feuilleton hebdomadaire ayant pour héros un sorcier, une jeune garçon... et un dragon ! A l'issue de nombreuses discussions avec Barwood et Robbins, Bunnett réalisa une série de dessins déterminant non seulement l'allure générale du dragon, mais aussi les moindres détails de son anatomie.
Barwood et Robbins avaient un certain nombre de critères de base pour Vermithrax. De la même façon qu'ils avaient décidé de donner à leur film une coloration réaliste, ils voulurent que leur dragon respecte les règles suivies par l'ensemble des espèces animales. Or, il se trouve que les vertébrés ne peuvent posséder que quatre membres, ailes comprises. Il était donc hors de question que Vermithrax soit pourvu de quatre pattes et de deux ailes — comme certains dragons de cinéma — ce qui en aurait fait une anomalie au sein de la création. Dans son aspect général, Vermithrax est inspiré d'une certaine catégorie de ptérosaure, seul animal volant ayant jamais vécu sur terre dont la taille se rapproche de celle d'un dragon. L'étude du



Vermithrax a été conçu par David Bunnett et Phil Tippett, des studios ILM de Georges Lucas. Un modèle réduit, placé sur un moteur spécial, pouvait bouger 16 parties différentes du corps en même temps, le tout étant programmé par un ordinateur. L'animation ayant lieu pendant et non plus entre une prise de vue, on obtient une impression de floue associée avec l'action telle qu'elle est réellement vécue !



Lors des scènes de bravoure finales, le jeune sorcier et la créature colossale s'affrontent dans un combat aérien sans précédent ! Les effets spéciaux mécaniques furent dirigés par le vétéran Brian Johnson (« 2001 », Quand les dinosaures dominaient le monde », « La grande menace », « Alien », « L'Empire contre-attaque », etc.), titulaire d'un Oscar.

ptérosaure permit à Barwood et Robbins de mettre au point certains détails, comme cette sorte de spatule horizontale qui vient se poser à l'extrémité de la queue du dragon, et lui sert de stabilisateur durant le vol.

L'UNE DES CREATURES LES PLUS BELLES ET LES PLUS PATHETIQUES DU CINEMA FANTASTIQUE...

Mais, évidemment, Vermithrax Pejorative n'a pas été entièrement conçu à partir d'un modèle existant. C'est essentiellement dans les ressources de leur imagination que Barwood, Robbins et Bunnett durent puiser afin de faire de leur dragon une créature qui réponde à deux impératifs essentiels au bon fonctionnement du film : être capable d'effectuer un vol majestueux, et avoir l'air le plus terrifiant possible. La première contrainte est une conséquence directe du scénario du film. Vermithrax y livre en effet deux combats aériens, et il importait que le dragon prenne à ces moments une allure particulièrement menaçante, représentative de ce que les villageois considèrent comme le plus terrible des fléaux — à juste titre d'ailleurs, puisque le monstre ravage leurs maisons de son souffle enflammé. Les ailes de Vermithrax constituaient donc un élément capital. Après de longues hésitations, Barwood et Robbins optèrent pour des ailes réminiscentes de celles d'une chauve-souris, qui, par leur grande surface porteuse, donnent, vues du sol, l'illusion d'une masse titanesque. Lorsqu'elles sont déployées, ces ailes d'une envergure de 27 mètres confèrent à Vermithrax une supériorité écrasante. Mais lorsqu'elles sont repliées, elles le forcent à adopter une démarche gauche qui le rendent quelque peu grotesque. Barwood et Robbins compensèrent cet inconvénient en situant les mouvements au sol de l'animal dans de longs boyaux sous-terrains, où sa maladresse serait moins criante.

Quant à l'aspect terrifiant du dragon, il semble faire tout naturellement partie de son personnage. Mais c'est peut-être à ce niveau que Barwood, Robbins et Bunnett se trouvèrent confrontés aux problèmes créatifs les plus épineux. Car si Vermithrax devait faire peur, il ne fallait malgré tout pas tomber dans la facilité d'un monstre répugnant, sur lequel le spectateur ne pourrait garder l'œil fixé sans avoir la nausée ! Ni ridicule ni ignoble, le dragon devait conserver une certaine majesté, telle qu'il sied au dernier représentant d'une race surnaturelle. Etant un animal volant, il était normal que Vermithrax ne soit pas engoncé dans un corps lourdeau, comme c'était le cas du dragon du *7e Voyage de Sinbad*. C'est donc sur un corps effilé, se terminant par une longue queue, que vinrent s'appliquer l'ensemble des attributs traditionnels du dragon : écailles, griffes acérées, épines le long de l'échine, et cornes au sommet de la tête. Les cornes posèrent un problème. Comment en surmonter la tête de l'animal sans lui conférer un air diablotin propre à faire sourire ? Bunnet trouva la solution, en situant ces cornes dans le prolongement de l'arcade soucillère, de façon à souligner la méchanceté des yeux de Vermithrax, et à lui allonger la tête. C'est d'ailleurs à la finesse de cette tête triangulaire et de son corps en général que Vermithrax doit sa dignité et sa noblesse.

Sous la plume de David Bunnett — à qui, dit-on, le facies du dragon ressemble étrangement ! — Vermithrax Pejorative est devenu l'une des créatures les plus belles et les plus pathétiques du cinéma fantastique. Mais le dragon n'était encore qu'au stade de dessin. Il fallait passer à l'étape suivante de cet épuisant processus de création : faire vivre Vermithrax. Avant eux, de nombreux cinéastes avaient abordé le problème du mouvement chez une créature à trois dimensions. C'est à partir de l'étude des résultats obtenus par leurs prédécesseurs, ainsi que des nouveaux développements technologiques, que Barwood et Robbins purent se frayer un chemin à travers la jungle des effets spéciaux.

Dragons et effets spéciaux

Que faire pour « créer » un dragon ? Les réponses qui ont été jusqu'à présent apportées à cette question diffèrent selon l'âge du film, le budget dont il bénéficiait, les aspirations de son réalisateur, et le talent de son équipe technique. Comme pour l'ensemble des films de créatures, et en mettant les dessins animés de côté, trois grands types de techniques ont été utilisées, et continuent de l'être :

1) L'homme (ou la bête) déguisé

Héritière de la tradition du cirque, cette « technique » est encore loin d'être tombée en désuétude. Certains dragons italiens lui doivent leur existence, de même que bon nombre d'autres créatures, de *Godzilla* à *King Kong* version 1977. Cette solution a les mérites immenses de la simplicité et de l'économie. Le seul raffinement pouvant intervenir est un jeu sur la vitesse de déroulement du film, qui permet notamment à Godzilla d'avoir ce pas lourd caractéristique d'un animal géant, et impossible à imiter par l'homme. Pour le réalisateur, ce système offre l'avantage de pouvoir diriger la créature comme un acteur normal. En revanche, les performances de l'animal seront très limitées, et sa morphologie devra se conformer globalement à celle de l'homme ou de l'animal servant de support, comme, par exemple, les lionnes et les éléphants de *La Guerre du feu*.

2) Les effets mécaniques

Il constituent parfois la seule manière de donner vie aux créatures les plus extravagantes ou les plus difficiles à simuler. Comment en effet un homme pourrait-il entrer dans la peau d'une fourmi géante, d'une pieuvre ou d'un requin ? Pour pallier cette difficulté, certains réalisateurs ont eu recours à la construction de modèles animés mécaniquement. C'est à un seul homme, Robert Mattey, que nous devons deux des plus beaux monstres mécaniques du cinéma : la pieuvre de *20 000 Lieues sous les mers*, le premier et l'un des meilleurs films en prises de vue réelle des studios Disney, et le requin des *Dents de la mer*. Ces deux créatures avaient été construites grandeur nature. La pieuvre pesait deux tonnes, et nécessitait la présence d'une armée de techniciens afin de manipuler les commandes hydrauliques et mécaniques qui déterminaient les mouvements de ses tentacules !



L'apprenti-sorcier (Peter MacNicol) éclaire de sa lanterne l'antre sombre du grand magicien (Ralph Richardson).

Confrontés aux difficultés et aux coûts qu'implique la construction de modèles à échelle réelle, certains ont préféré se contenter de maniatures. Les animaux préhistoriques du *6e Continent*, par exemple, mesuraient en fait moins d'un mètre de hauteur ! Mais adopter cette solution revient à se priver du plus gand avantage offert par les animaux mécaniques : la possibilité de les combiner directement pendant le tournage (sans passer par des effets optiques) aux autres éléments du film tels que les décors et les acteurs. Le contact direct entre les personnages et la créature, capable d'exécuter un certain nombre de mouvements prévus à

l'avance, peut donner lieu à des scènes d'un réalisme saisissant (les tentacules qui agrippent les marins par exemple). Mais encore faut-il que le monstre ait bien l'air de ce qu'il prétend. Bien souvent, rien ne sera plus désastreux pour un film qu'une gigantesque créature dont la véritable origine n'est que trop apparente. L'exemple le plus célèbre de « ratage » nous est fourni par le *King Kong* de 1977. Le singe mécanique construit par Carlo Rambaldi n'apparaît que dans une seule scène, où il est d'ailleurs beaucoup moins impressionnant que dans le film original. Pour les autres scènes, on se contenta du maquilleur Rick Baker revêtu d'une peau de singe !

L'inconvénient majeur des modèles mécaniques se situe au niveau de la maniabilité. Nous avons parlé des problèmes posés par la pieuvre de *20 000 Lieues sous les mers*, mais c'est peut-être un dragon qui détient le record de difficulté dans ce domaine. Il s'agit de celui du *Siegfried* de Fritz Lang, qui était si imposant qu'il fallait que plusieurs hommes se glissent à l'intérieur pour le faire fonctionner. Les effets mécaniques n'excluent pas l'utilisation de trucages optiques, bien au contraire. Déjà à l'époque de Lang, de superbes peintures sur verre venaient ajouter une dimension grandiose aux décors. Mais de tels procédés devaient trouver leur application la plus intéressante et la plus complexe dans une autre technique de création de monstres, fondée sur le principe de l'animation image par image.

3) L'animation tridimensionnelle

C'est à Willis O'Brien, pionnier du genre et authentique génie du cinéma, que l'on doit le premier long-métrage utilisant la technique d'animation tridimensionnelle (ou stop-motion) : *Le Monde perdu*, distribué en 1925. La technique développée par O'Brien reposait sur la possibilité de combiner en une seule et même image des éléments filmés à des moments distincts, et dont les tailles étaient différentes.

Le premier de ces éléments, c'est évidemment la créature elle-même, qui se trouve ici réduite à la taille d'un jouet. Les spécialistes de stop-motion doivent être capables de sculpter — ou de faire sculpter — des figurines d'animaux de quelques centimètres de hauteur, qui demeureront crédibles lorsqu'elles seront agrandies des dizaines de fois sur les écrans. Ces modèles sont en général dotés d'une armature (ou « squelette ») souple et résistante, qui permet à l'animateur de lui faire adopter sans risque de cassure un grand nombre d'attitudes. Le principe de l'animation tridimensionnelle est en fait relativement simple, et très proche de celui du dessin animé. L'animateur tourne chaque séquence image par image. Entre chaque prise de vue, il modifie légèrement la position de la statuette. Lorsque toutes ces images se succèderont sur l'écran, le spectateur aura l'impression que la créature effectue un véritable mouvement. Tout le talent de l'animateur consiste à modifier le plus délicatement et le plus régulièrement possible la position de la figurine, de façon à ce que ses mouvements paraissent le plus naturel — et donc le moins saccadé — possible. La complexité du travail varie selon le nombre de mouvements que doit exécuter l'animal, mais aussi la morphologie de celui-ci. La pieuvre est une des créatures les plus difficiles à animer. Ses tentacules doivent en effet bouger indépendamment l'une de l'autre, ce qui implique de se rappeler, entre chaque prise de vue, quel mouvement particulier chacune d'entre elles est en train d'exécuter. Même Ray Harryhausen pâlira devant l'ampleur d'une telle tâche, et ne dotera la pieuvre de *It Came from Beneath the Sea* que de cinq tentacules !



Peter MacNicol examine la lance qu'il utilisera pour affronter le puissant Dragon Vermithrax.

LES TRUCAGES OPTIQUES

Animer le modèle n'est pas tout. Encore faut-il parvenir à l'insérer dans un décor, une situation, comme s'il en faisait réellement partie. Pour ce qui est de l'environnement immédiat de la créature, l'illusion peut être rendue parfaite grâce à l'utilisation de miniatures, comme celle du Golden Gate Bridge, dévasté par la pieuvre que nous venons de mentionner. Mais cela s'avère insuffisant pour les décors plus complexes, ou plus vastes. Il faut alors avoir recours à des techniques d'illusion optique. La plus ancienne est celle de peinture sur verre. La peinture, placée à quelques mètres de la caméra, est filmée *en même temps* que le reste de la scène, et doit venir s'y incorporer parfaitement, pour remplacer un décor existant ou en créer un nouveau (comme un château-fort qui apparaîtra miraculeusement sur une colline dénudée). Par la suite, ce procédé fut remplacé par celui des « matte paintings », qui permet d'incorporer le décor fictif *après* le tournage, grâce à un cache masquant une partie de l'objectif de la caméra et donc de l'image, partie où viendra s'insérer la peinture « trompe-l'œil ». Ce système, plus souple et plus pratique que le précédent, est encore abondamment utilisé. Les choses se compliquent encore davantage lorsqu'il y a interaction entre les acteurs — ou d'autres animaux — et les créatures animées. Il est évidemment possible d'animer simultanément plusieurs personnages par le procédé de stop-motion. Mais si l'illusion créée par cette technique fonctionne fort bien pour des animaux ou autres créatures, il n'en va pas de même pour les êtres humains, sauf dans les plans éloignés. Lors du tournage du *Monde perdu*, Willis O'Brien trouva une première solution à ce problème, en réservant une partie de l'image aux monstres pré-historiques, et une autre partie — plus petite en général — aux acteurs. Mais pour *King Kong*, O'Brien eut recours au système plus sophistiqué de « rear projection » (projection arrière), qui avait été rendu possible grâce à l'invention d'un écran à forte luminosité. Sur cet écran, situé à l'arrière plan, on projette un film en même temps qu'on tourne une scène. Si la perspective est bien respectée, le spectateur aura l'impression que les éléments du premier plan et de l'arrière-plan ont été filmés simultanément et font partie du même décor. C'est grâce à ce procédé que les voitures de cinéma semblent parcourir des kilomètres (d'après le paysage qui défile à l'arrière), tout en restant immobiles. La projection-arrière est particulièrement bien adaptée au tournage avec miniatures. En réservant un emplacement d'un décor miniature pour une image projetée, on peut en effet placer n'importe quel personnage dans n'importe quelle situation ! Et en projetant le film image par image en arrière-plan, on arrive à une combinaison idéale entre (stop-motion) et projection arrière.

Dernier truquage optique relatif à l'animation image par image : le « travelling matte », qui pousse la liberté — et le travail harassant — de l'animateur un cran plus loin, en lui permettant d'insérer après le tournage une créature en mouvement à une scène donnée. On a recours à cette technique lorsque la projection arrière ne suffit pas. Tel est fréquemment le cas pour les créatures volantes. En effet, dans le cas du merveilleux Pégase du *Choc des Titans* par exemple, la projection arrière n'aurait pas permis de dissimuler les fils retenant l'animal suspendu dans les airs. Le travelling matte, qui repose sur un système de cache mobile, offre cet avantage. Le cache est constitué grâce à une manipulation des contrastes du film de la créature en vol (située pour la circonstance devant un écran bleu). Il est ensuite appliqué sur l'objectif au moment du tournage des autres éléments de la scène, et il ne restera plus qu'à combiner les deux films pour obtenir l'effet recherché.

La stop-motion : un processus épuisant

La complexité et la diversité des différentes techniques que nous venons de survoler nous montre à quel point le travail d'animation tridimensionnelle peut s'avérer colossal. Chaque plan doit être préparé et étudié de façon à déterminer l'ordre du tournage des scènes (selon qu'on utilisera projection arrière ou travelling matte par exemple). Une fois ce plan de travail établi, il faut s'assurer à chaque instant que l'échelle des créatures, des acteurs et des éléments de décor est respectée (puisqu'on joue sans cesse avec des choses et des êtres de tailles très dissemblables), que les perspectives sont exactes (c'est le problème principal des matte paintings), que les éclairages des différents plans superposés sont en accord, etc. Et tout cela sans tenir compte du temps considérable que requiert l'animation des figurines !

LA METHODE LA PLUS SATISFAISANTE JUSQU'A CE JOUR...

Mais, malgré ces énormes difficultés, la stop-motion demeure très souvent la méthode la plus satisfaisante pour donner vie à des

Un intéressant projet d'affiche non retenu... ▶





Les facéties de la magie...

créatures fantastiques. L'auteur n'est ici limité que par les bornes de son imagination. Tous les excès de gigantisme, de grotesque ou de merveilleux lui sont permis. Les transformations sont également possibles, comme celle du petit poisson du *Dr Lao* qui, dans le film de George Pal, se change en monstre titanesque au contact de l'air. On pourra cependant reprocher à ce procédé la distance qu'il crée entre les acteurs et les créatures, puisqu'ils ne sont jamais réellement vus ensemble. Pour tourner cette difficulté, rien n'empêche d'avoir également recours à certains effets mécaniques au sein d'un film de stop-motion. Tel fut d'ailleurs le cas du *King Kong* original, pour lequel on construisit des modèles à taille réelle de la main du singe, ainsi que de sa jambe, de son pied, de son buste et de sa tête. Le fait de passer, à l'intérieur d'une même scène, du King Kong animé à un gros plan sur un de ces éléments contribue à renforcer l'illusion... et à mystifier le public.

Créateur de cet art, Willis O'Brien lui fit atteindre la quasi-perfection avec, entre autres, *King Kong* et *Monsieur Joe*. Il utilisa, et parfois inventa, toutes les techniques que nous venons de mentionner avec une habileté prodigieuse, mêlant souvent la plupart d'entre-elles en une seule scène. Continuateur talentueux de l'œuvre de O'Brien, Ray Harryhausen est actuellement le grand maître de cette discipline. Bien que demeurant très secret au sujet des procédés qu'il utilise, Harryhausen admet que, depuis les « temps héroïques », rien n'a fondamentalement changé. Les truquages optiques se sont un peu améliorés (avec l'apparition de la « front projection », projection avant), mais rien n'est venu réellement bouleverser l'univers de la stop-motion. L'animation des personnages se fait toujours à la main. Leur illusion de vie dépend du talent et du temps dont bénéficie leur créateur, plusieurs jours de travail étant souvent nécessaires pour obtenir quelques secondes de mouvement. Pour Harryhausen, l'animation tridimensionnelle est — et restera — un des derniers bastions de l'artisanat dans une industrie en mutation constante.

Mais les effets spéciaux ont subi, depuis une dizaine d'année, des transformations profondes. De nouvelles techniques naissent chaque jour, et viennent nous présenter des visions totalement inédites. L'ordinateur est devenu le nouvel outil de travail privilégié des magiciens du XXᵉ siècle. L'animation tridimensionnelle pouvait-elle résister à ce courant novateur ? Malgré les affirmations de Harryhausen, les jeunes loups d'ILM ont décidé de nous prouver le contraire : ils ont relevé le défi de révolutionner une technique restée immuable pendant près de 50 ans.

VERMITHRAX PEJORATIVE : LE DEFI TECHNIQUE

A plus d'un titre, *Le Dragon du lac de feu* peut se comparer à *King Kong*. Tous deux mettent en vedette une créature monstrueuse dont les exploits fournissent au film ses moments les plus dramatiques. Et sur le plan technique, Barwood et Robbins ont tenté, comme Shoedsack et Cooper, de surpasser tous ceux qui les avaient précédés. Pour cela, les studios de George Lucas et de Walt Disney ont eu, eux aussi, recours à toute la palette d'effets spéciaux réalisables — ou même, au début du tournage, simplement envisageables. Vermithrax Pejorative est donc le résultat des développements les plus sophistiqués en matière d'effets optiques, d'animation, d'application de l'informatique aux effets spéciaux, de maquillages, et même d'effets mécaniques. Rien n'a été épargné pour faire de ce dragon la réussite qu'il se devait d'être. 4 millions de dollars (soit 25 % du budget du film) lui furent consacrés, et tous les plans où il apparaît firent l'objet de storyboards très précis, permettant de répartir le travail entre les différents techniciens... et les différents dragons. Car de même qu'il existait plusieurs King Kong, Vermithrax fut fabriqué en différentes versions, dont la taille s'échelonnait de quelques centimètres à plusieurs mètres.

Le modèle de base

Ces versions de Vermithrax correspondent à des fonctions bien précises, qui n'auraient pu être réunies en un seul modèle. Les morceaux de dragon à taille réelle sont destinés aux gros plans, de même qu'une miniature articulée du faciès de la bête. A cela viennent s'ajouter un dragon miniature spécialisé dans la marche et la course, et un autre dans les opérations aériennes. Au-delà des difficultés techniques propres à chaque modèle, que nous aurons l'occasion d'examiner en détail, l'utilisation de plusieurs versions du dragon, filmées de surcroît dans des conditions très différentes, posait le problème crucial de l'homogénéité. Pour obtenir l'effet de réalisme souhaité, il importait en effet que tous les dragons, quelque soit leur taille ou leur matériau, aient rigoureusement le même aspect. Pour parvenir à ce résultat, il fallait avant toute chose disposer d'une figurine sculptée qui servirait de modèle de base pour l'ensemble des versions. David Bunnett, qui connaissait déjà très bien Vermithrax dans son apparence externe comme ses principes de fonctionnement, fut tout naturellement chargé de ce travail par Barwood et Robbins. Bunnett n'avait jamais sculpté quoi que ce soit auparavant. Le modèle qu'il conçut s'avéra conforme aux idées de Barwood et Robbins, mais ne pouvait constituer qu'une étape préliminaire, nécessitant d'être « dé-

L'odieux Tyrian (John Hallam) propose à Ulrich (Ralph Richardson) de tester l'efficacité de son pouvoir magique, sous le regard anxieux de ses compagnons...



grossie » pour arriver à la version définitive du dragon. Phil Tippett, un membre de l'équipe d'ILM, prit cette tâche en mains. Sans apporter aucun changement fondamental au dragon de Bunnett, il effectua un certain nombre de modifications d'ordre esthétique (l'allongement de la tête par exemple), mais aussi anatomique, de façon à ce que l'animal possède les proportions et la musculature les plus réalistes possible.
Tippett se trouvait particulièrement bien placé pour prendre en compte ces aspects morphologiques, puisque c'est lui qui, quelques semaines plus tard, aurait la lourde responsabilité d'animer l'un des dragons miniatures. Des proportions ou des articulations mal définies, apparemment négligeables sur une statuette de quelques centimètres, deviennent en effet très gênantes, s'il s'agit d'animer le modèle image par image, et peuvent prendre des proportions désastreuses lors d'une projection sur grand écran. Tippett se chargea également de déterminer la couleur du dragon, et le « gain » de sa carapace. L'apparence de Vermithrax étant ainsi parfaitement définie, Tippett contacta les studios Disney pour veiller à ce que les morceaux de dragon construits à échelle réelle s'y conforment bien. Il se rendit également sur les lieux de tournage, aux studios anglais de Pinewood, pour s'assurer du bon rendu de la couleur de l'animal, et de la consistance de sa peau. Les dragons miniatures d'ILM furent sculptés en parfait accord avec les créations mécaniques des studios Disney. Il était dès lors certain que, à l'écran, les différentes versions de Vermithrax se confondraient pour ne devenir qu'un seul et même dragon.

Le dragon mécanique

La décision d'avoir recours à des effets mécaniques fut l'objet d'une certaine controverse. Les techniciens d'ILM craignaient qu'un dragon lourd et maladroit ne vienne gâcher la crédibilité de l'animal. Mais Barwood et Robbins étaient trop attachés aux effets saisissants qui peuvent découler de la confrontation directe entre les acteurs et le dragon pour se passer de cette solution. Le début du tournage approchait... Quand Barwood et Robbins se décidèrent à faire appel aux studios Disney, leur spécialiste de la question, Danny Lee, ne disposait plus que de trois mois pour accomplir ce travail considérable.

Peter Eyre (le roi Casiodorus) examine l'amulette magique de l'apprenti-sorcier (Peter MacNicol).



La construction des éléments

Danny Lee est un vétéran en matière d'effets mécaniques. C'est principalement aux studios Disney, dont il dirige depuis plus de 10 ans le service des effets spéciaux, qu'il a mené sa carrière, travaillant sur des films comme *Mary Poppins, Un amour de Coccinelle, Bedknobs and Broomsticks* (qui lui valut un oscar) etc... Pour *Le dragon du lac de feu*, Lee et son équipe construisirent des pièces d'une taille impressionnante : une tête aux yeux et aux mâchoires articulées, juchée sur un cou interminable (l'ensemble faisait 4,80 mètres de longueur) ; une queue mobile de 6 mètres de long ; une patte de dragon dotée de griffes capables d'enserrer un individu. Des ailes furent également créées à échelle réelle, mais leur taille devait être telle (18 mètres d'envergure !) qu'il fallut en tronquer une partie. La dimension de ces morceaux rendit le travail de Lee particulièrement difficile. Il fit construire de gigantesques moules d'argile pour produire la « peau » du dragon (faite d'uréthane). Les entrailles mécaniques de l'animal, sur lesquelles viendrait s'appliquer la peau, posèrent également des problèmes non seulement à cause de leur taille mais aussi de leur complexité. Car il fallait y inclure des mécanismes permettant à la tête, à la queue et aux griffes de bouger.

ENTRETIEN AVEC HAL BARWOOD

Quelles ont été vos premières décisions à prendre en tant que producteur ?

Nos premières décisions à Matthew Robbins et moi-même concernaient la formation du cœur de l'équipe, qui comprenait le dessinateur de production, Elliot Scott, le directeur de production, Eric Rattrey, le photographe, Derek Vanlint, qui a à son honneur la responsabilité de la direction et de la photographie d'un très grand nombre de spots publicitaires à la télévision, et dont le seul film à son actif est *Alien*, et le directeur des effets spéciaux, Brian Johnson, dont les œuvres notoires antérieures comprennent entre autre *L'Empire contre-attaque* et *Alien*. Cela devait être fait pour plusieurs raisons, tout d'abord pour démarrer et faire avancer notre plan de travail ; nous devions également déterminer combien le film allait réellement coûter.

Quel fut alors le rôle de Howard Koch en tant que chef de production ?

Au départ, nous avions pensé que *Dragonslayer* pourrait être réalisé avec la somme de 12 millions de dollars, mais à mesure que nous avancions dans la construction de toute l'histoire, il s'est avéré que cela coûterait plus cher.
Ce que nous avons fait d'emblée, du point de vue de la production, était un ensemble très détaillé de storyboards pour toutes les scènes à effets spéciaux, et comme nous les avons tous faits très rapidement pour des raisons budgétaires, ils n'étaient pas toujours conformes à ce que nous aurions souhaité. En fin de compte, lorsque nous avons eu l'occasion de réfléchir à tout cela, et d'avoir de nouvelles idées, nous nous sommes aperçus que certains changements seraient nécessaires. Progressivement, nous avons appris beaucoup sur les scènes à effets spéciaux, qu'il fallait les faire en étroite collaboration avec ILM. Nous avons également appris beaucoup sur tous les problèmes de production qui se présenteraient.
Peu à peu, au printemps 80, il est apparu que le film allait probablement coûter 15 millions de dollars ; la panique s'empara alors complètement de Paramount car ils pensèrent que nous n'avions plus le contrôle de la situation. Leur solution au problème fut de nommer un chef de production.
Howard Koch fit donc son entrée et devint l'administreur de Paramount, chargé de la production ; il devait avoir l'œil sur les intérêts de Paramount au jour le jour, avec nous, en Angleterre. Howard est un producteur avec beaucoup d'expérience et il a été le metteur en scène de très nombreux films (Koch a réalisé *Frankenstein 1970* et produit entre autre *Airplane*), et, par conséquent, il pouvait nous apporter beaucoup de conseils précieux et jouer le rôle d'arbitre, habile et juste, entre les deux clans rivaux : d'un côté, ceux qui font le film et qui voulaient faire le meilleur film possible, et de l'autre, le studio qui voulait respecter des contraintes financières très strictes.

Y a-t-il eu de sérieux conflits ?

Je pense que ce fut une très sage décision de la part de Paramount que de demander à Howard de venir parce qu'il est entre autre un ex-président de l'Académie des Arts et des Sciences du Cinéma, un merveilleux diplomate, et nous l'aimions tous énormément. Cela a vraiment bien marché et désamorcé tout conflit sérieux qui aurait pu se produire.

A partir de quand intervint la compagnie Walt Disney ?

Disney a permis au film de se réaliser parce que, une fois qu'il est devenu évident qu'il serait coûteux à faire, Paramount, après que nous lui ayions rendu le film, a pris elle-même



Danny Lee et ses collaborateurs ne mirent finalement que deux mois à construire l'ensemble de ces pièces, ce qui constitue une performance remarquable. Une fois terminées, elles furent envoyées aux studios de Pinewood, où le tournage était sur le point de commencer.

Le dragon mécanique entre en scène

Pour superviser les effets mécaniques du film, Barwood et Robbins firent appel à Brian Johnson, dont le talent s'était auparavant affirmé dans *Cosmos 1999*, et surtout *Alien* et *L'Empire contre-attaque*. C'est d'ailleurs juste après avoir reçu son premier Oscar, pour *Alien* (*L'Empire* lui en vaudrait un second), qu'il se rendit à Pinewood pour commencer à travailler avec ce fameux dragon en pièces détachées. Il ne mit pas longtemps à comprendre que ce dragon possédait un défaut majeur : son poids. A lui seul, l'ensemble tête et cou pesait environ deux tonnes ! Le tournage s'avéra donc très difficile. Les pannes étaient fréquentes, et il fallait parfois utiliser plus de 10 personnes pour parvenir à faire exécuter un simple mouvement à l'animal. Ce sont d'ailleurs les mouvements qui causèrent le plus de problèmes. Le poids des pièces les rendait saccadés, et la plupart des scènes prévues durent être annulées. La scène où le dragon émerge derrière Galen nécessitant absolument l'utilisation du dragon mécanique, Barwood et Robbins firent construirent une nouvelle pièce, plus légère car moins perfectionnée, qui créa moins de difficultés.

Mais, malgré ces problèmes, le but initial était atteint. Le dragon mécanique a rempli son rôle en permettant un certain nombre de prises de vue particulièrement efficaces. On pourra penser à celle où Galen plante sa lance dans le cou du dragon (qu'il aurait été impossible de réaliser autrement), à celle où la griffe de Vemithrax s'apprête à « cueillir » la jeune vierge qui lui est destinée, et aussi aux démonstrations du souffle incandescent de la créature. Pour ces scènes, qui comptent parmi les plus impressionnantes, on introduisit un lance-flammes d'une portée de 20 mètres dans la gueule du dragon. L'utilisation de cet instrument exigea évidemment que le plateau soit entièrement ignifigué, mais les premiers moments du combat entre Galen et Vermithrax y gagnèrent une dimension indiscutable.

Pendant le tournage à Pinewood, Robbins et Barwood firent plusieurs voyages à destination d'ILM, près de San Francisco, de façon à coordonner les efforts des deux équipes. Sur place, Dennis Muren se trouvait à la tête de l'équipe de techniciens chargée d'animer le dragon. Muren fait partie des « anciens » d'ILM. Après avoir participé à des films comme *Flesh Gordon* et *Willy Wonka*, Muren collabora avec John Dyksta pour filmer les séquences de batailles spatiales de *La Guerre des étoiles* à l'aide d'un système de télécommande. Il fut ensuite impliqué dans les tournages de *Rencontres du troisième type* et de *Battlestar Galactica* avant de revenir à ILM, en tant que directeur des effets spéciaux de *L'Empire contre-attaque*. Parfaitement rôdé au tournage de superproductions à effets spéciaux, Muren apporta à Barwood et Robbins un support technique et créatif de grande valeur.

Ulrich (Sir Ralph Richardson), le dernier des magiciens...



l'initiative de prendre Disney comme partenaire financier (la première collaboration entre les deux studios fut *Popeye* de Altman). Nous ne somme pas allés voir Disney nous-mêmes... Tout s'est décidé entre studios. Puisque les esclaves ne peuvent pas servir pour ainsi dire deux maitres, il fut décidé que toutes nos relations se feraient par l'intermédiaire de Paramount.

Comment avez-vous choisi le « casting » pour *Dragonslayer* ?

Une recherche étendue auprès de nombreux acteurs est la seule réponse. Matthew est allé à Toronto, New York, Los Angeles et San Francisco, où nous avons vu beaucoup d'acteurs pour les rôles de Galen et Valeriane, les deux jeunes premiers. Il nous a tout simplement fallu beaucoup de temps pour trouver les acteurs qui semblaient répondre aux besoins dramatiques que nous avions en tête.

Recherchiez-vous un type physique bien particulier ?

Je crois que nous recherchions plutôt une personne possédant tout à la fois une grande connaissance de son métier d'acteur, de bonnes capacités d'athlète et un grand talent en puissance. Il se trouva que, pour les personnes que nous avons choisies, c'était leur premier film, bien qu'elles aient fait du théâtre auparavant.

Nous ne recherchions pas exactement un type physique particulier, sauf qu'il y avait certaines conditions requises quant à la jeune dame, parce que nous avions besoin de quelqu'un qui serait convaincant une fois déguisé en garçon. Cela veut dire que certains types physiques étaient d'ores et déjà éliminés ! (rires). Pour le garçon, il était difficile de dire à quoi ressemblait un jeune homme à la fois naïf et charmant, mais aussi plein d'orgueil et de vanité. Il s'est avéré que les personnes qui, à notre avis, répondaient le mieux à ces diverses qualités que nous désirions étaient Peter MacNicol et Caitlin Clarke.

Comment avez-vous obtenu la participation de Sir Ralph Richardson ?

Une fois en Angleterre, nous avons procédé différemment pour la distribution. Les acteurs étaient plus âgés et avaient plus d'expérience. Par conséquent, ce que nous avons fait, sauf pour Sir Ralph Richardson, fut de nous asseoir avec un directeur de casting et voir de nombreuses personnes. Les acteurs ▶



Autre projet d'affiche abandonné...

Gros plans sur le dragon

Dès que Muren vit les premières scènes tournées avec le dragon mécanique, il se rendit compte que celui-ci ne fonctionnait pas aussi bien qu'il l'espérait. Les mouvements de l'animal étaient maladroits et trahissaient sa nature artificielle. Ce problème serait résolu plus tard, en allongeant la durée des séquences d'animation par rapport à ce qui était prévu. Mais il se trouvait également que les systèmes mécaniques permettant à la tête du dragon d'adopter certaines expressions ne donnaient pas non plus les résultats escomptés. Vermithrax avait l'air terne, amorphe, ce qui s'avérait désastreux pour les nombreux gros plans réclamés par Barwood et Robbins. Bien que ce dernier eût préféré n'avoir recours qu'aux éléments mécaniques utilisés à Pinewood, qu'il pouvait diriger comme de véritables acteurs, il fallut donc envisager la construction d'une nouvelle tête de dragon (la troisième !), mais cette fois à échelle réduite. C'est à un nouveau venu au sein de l'équipe d'ILM, Chris Walas, que l'on confia ce travail.

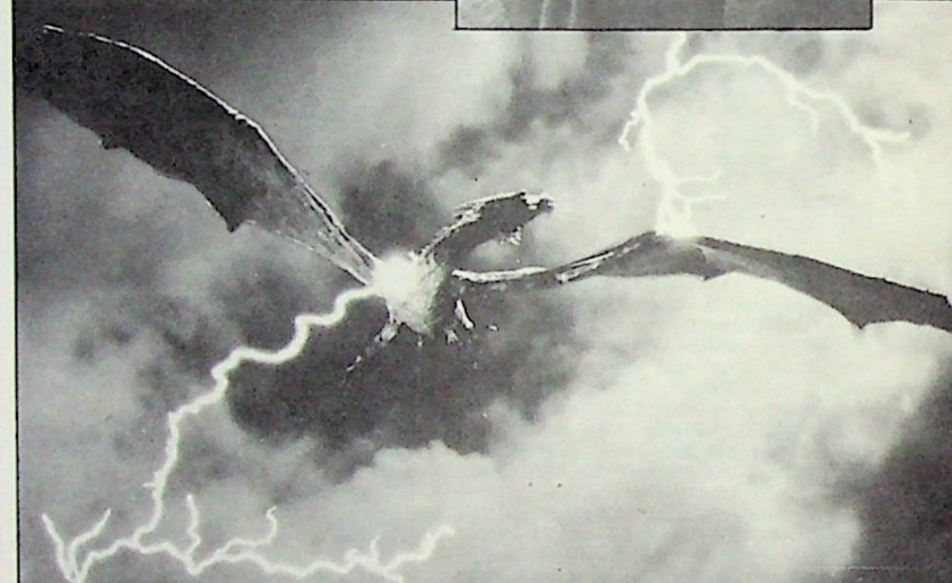
UN TALENTUEUX MAQUILLEUR : CHRIS WALLACE

Chris Walas est l'un des maquilleurs les plus doués de sa génération. L'industrie cinématographique américaine ne s'y est pas trompée, et lui a fait mener une carrière fulgurante. Après avoir débuté dans le *Pirhanas* de Joe Dante, Walas put se « faire la main » sur plusieurs films à petit budget produits par Roger Corman, ainsi que *Galaxina*. Il exerça ensuite ses talents sur *Scanners*, avant que Phil Tippett et Jon Berg, dont il avait fait la connaissance lors du tournage de *Pirhanas*, ne lui demandent de venir les rejoindre à ILM. A peine arrivé, Walas se trouva surchargé de travail ! Il fut en effet l'un des rares techniciens d'ILM à collaborer à la fois aux *Aventuriers de l'arche perdue* et au *Dragon du lac de feu*, dont les effets spéciaux furent réalisés simultanément. Pour le premier, il qu'il fit fondre ou exploser, créant ainsi l'un des effets les plus spectaculaires de la superbe séquence finale du film. A l'origine, son travail sur *Le dragon du lac de feu* devait se limiter à sculpter les figurines de dragon qui seraient animées par la suite. Mais lorsque survint le problème des plans rapprochés sur le faciès de l'animal, il s'offrit à construire une tête de dragon alliant les techniques du maquillage à celles des effets mécaniques.

UNE NOUVELLE DATE DANS L'HISTOIRE DES EFFETS SPECIAUX !

La tête construite par Walas mesurait environ 40 cm de hauteur, et fut bourrée d'instruments mécaniques divers permettant d'animer la créature de multiples façons : par télécommande, à l'aide de poches d'air





ENTRETIEN AVEC HAL BARWOOD

britanniques sont merveilleux, et peuvent remplir plusieurs rôles.

Pour ce qui est de Sir Ralph Richardson, nous avions pensé à lui en écrivant l'histoire. C'est étrange, parce que à deux occasions, la même chose s'était passée, et dans les trois cas, l'acteur auquel nous pensions a fini par jouer le rôle ! Il est très rare d'écrire un rôle avec un acteur en vue. Cela peut d'ailleurs être très dangereux pour la rédaction de l'histoire. Mais nous trouvions que Sir Ralph Richardson avait une très grande maîtrise de son rôle, et qu'il pouvait incarner un vieil homme à la main de fer et être empreint d'une sorte de pouvoir charismatique, sauvage et démentiel. Nous avons donc pensé que nous devrions lui présenter l'histoire, pour savoir s'il aimerait jouer le rôle, nous l'avons fait et il a accepté.

Bien sûr, au fil des ans, il a fait beaucoup de films, mais ces dix dernières années, il a seulement joué des rôles mineurs ou brefs. Il a travaillé très dur pendant de longues heures sur une très longue période pour le rôle de Ulrich. Je pense que c'était une chance pour nous de l'avoir dans ce film.

Comment avez-vous construit le monde de Urland ?

Eh bien, à la base, nous pensions que cela ressemblerait à l'Angleterre au début du 6e siècle. En général, nous avions plus en tête un endroit historique qu'un site fantastique, parce que cela correspondait à notre idée que tout devrait avoir un aspect très réel. Nous savions que nous choisirions les Iles Britanniques, parce qu'ellles ont l'aspect, le paysage, l'arrière-plan rocheux, le ciel bas et couvert de nuages que nous recherchions. Nous avons créé ce monde en construisant 18 décors différents. Quatre plateaux principaux furent nécessaires aux Studios Pinewood, comprenant l'énorme plateau 007 qui a servi au tournage de *L'Espion qui m'aimait*, et que nous avons utilisé pour les extérieurs du repaire du dragon. Il correspondait aux prises de vue extérieures que nous avons faites dans le Snowdon ; (le plateau de 007 fut utilisé pour la scène où le dragon sort de son repaire parce que les conditions de tournage y étaient mieux contrôlées qu'en Pays de Galles. Des tonnes de ciment, plastique, de faux rochers, etc., ont été disposés avec soin sur une surface de plusieurs hectares. Le système hydraulique souterrain qui avait été utilisé pour *L'Espion qui m'aimait* fut remis en marche pour simuler l'avalanche provoquée par Galen.

Avez-vous eu des problèmes sur ces lieux de tournage ?

Pas vraiment. Le temps n'était pas toujours très beau. Nous avions beaucoup de problèmes à cause du temps. Nous tournions pendant l'été écossais et gallois, et pourtant nous avons eu de terribles pluies ! Je dois dire que c'est l'une de ces choses qui vous fait penser lorsque vous êtes là, dans le mauvais temps : « Mon Dieu, qu'est-ce que nous faisons ici ! C'est horrible ! » (rires). Ce sont deux choses différentes que de courir à la boutique du coin sous la pluie et de rester 16 heures sous une pluie battante, particulièrement lorsqu'il fait plutôt froid ! Mais lorsque vous rentrez, que vous vous asseyez confortablement dans la cabine de projection et que vous voyez votre travail du jour, tous ces sentiments disparaissent et vous restez bouche bée tant c'est beau.

Avez-vous personnellement contribué à la construction générale du film ?

Oui, jusqu'à un certain point, mais le travail d'un producteur est d'organiser les choses et de les regarder d'un œil critique pour voir l'effet qu'elles produisent. Il s'agit de tout voir avec un regard bienveillant. Matthew et moi-

gonflables, de commandes pneumatiques, et de leviers opérés tout simplement en glissant la main à l'intérieur de la tête de l'animal, devenue une simple marionnette. Pour faire fonctionner ces commandes, Walas dut s'entourer de trois assistants, et parfois de six. Mais le résultat fut à la hauteur de la complexité de la tâche. Vermithrax pouvait hausser les sourcils, fermer les paupières, bouger les yeux, froncer le nez, dilater les narines, bomber les tempes, gonfler la gorge et la langue, et enfin ouvrir la bouche pour émettre des grognements ! Ces diverses fonctions constituaient peut-être un luxe superflu, car toutes n'apparaissent pas — loin s'en faut — à l'écran. Mais mieux valait cela qu'un dragon paralytique, comme celui de Pinewood ! La créature sculptée par Chris Walas, qui fut filmée au ralenti (pour donner une impression de poids) devant un décor miniature, fournit à Matthew Robbins plusieurs plans rapprochés parfaitement convaincants, qui feraient merveille lorsqu'ils seraient intégrés à une séquence d'action. Cependant, le problème principal n'avait pas été résolu : comment faire bouger le dragon dans les plans d'ensemble ? L'animation tridimentionnelle semblait une réponse d'autant plus logique que, depuis sa création, ILM s'était intéressé à cette technique et lui avait déjà apporté un certain nombre de perfectionnements.

ILM et la stop-motion

Lorsqu'il commença le tournage de *La guerre des étoiles*, George Lucas n'envisagea pas d'utiliser d'animation tridimensionnelle pour ce film. Il trouvait en effet que si ce style d'effets spéciaux convenait assez bien à la mythologie ou aux contes des mille et une nuits, il jurerait en revanche dans l'univers de science-fiction de Luko Skywalker. Il voulait de plus que toutes les scènes de son film demeurent absolument crédibles, et donc que les truquages utilisés soient indétectables. Or, quel que soit le talent d'un Harryhausen ou d'un Jim Danforth, les mouvements de leurs créatures ne peuvent jamais être perçus comme totalement naturels. Les raisons sont inhérentes au procédé même de la stop-motion. Les créatures étant bougées manuellement entre chaque prise de vue, il est inévitable que leur mouvement ne soit pas parfaitement régulier, mais ponctué de très légères saccades. De plus, lorsqu'un véritable mouvement est filmé, la partie qui bouge devient légèrement floue. Mais en stop-motion, puisque la créature est photographiée *immobile* à chaque instant, elle demeure, même en mouvement, d'une netteté parfaite. Ce sont ces deux anomalies qui créent chez le spectateur le sentiment (parfois difficile à expliquer d'ailleurs) d'avoir affaire à une créature artificielle.

Mais Lucas avait justement prévu une séquence dans son film où les personnages présentés devaient avoir l'air aussi peu naturels que possible : la célèbre partie d'échecs avec pièces vivantes jouée par Chewbacca et R2D2. Les défauts de la stop-motion devenaient ici un atout pour présenter des êtres conçus par Jon Berg et Phil Tippett, tous deux passionnés par cette technique, mais qui n'avaient jusqu'alors réussi à l'appliquer que dans des films publicitaires. Lucas se montra fort satisfait de leur travail, et la qualité du résultat obtenu le poussa à considérer d'un œil favorable une utilisation plus étendue de la stop-motion pour *L'Empire*



Le choix des magnifiques décors naturels et artificiels incombe au talentueux directeur artistique. Elliot Scott, qui consacra une année entière au « Dragon du Lac de Feu ». Certains rochers dans les décors furent fabriqués à partir de véritables rochers gallois, pour intensifier l'impression de réalité.



Peter MacNicol fait d'excellents débuts cinématographiques dans « Dragonslayer », après avoir incarné (au théâtre) Osric dans Hamlet et divers spectres et fantômes sur les planches américaines !

contre-attaque. Sous la supervision de Dennis Muren, qui s'était familiarisé avec l'animation tridimensionnelle lors du tournage de *Flesh Gordon*, Berg et Tippett animèrent deux séquences majeures du film, avec des techniques quelque peu différentes. La stop-motion classique fut utilisée pour mouvoir les Walkers, ces immenses machines de guerre montées sur pattes dont la nature mécaniques s'accomodait très bien de mouvements légèrement saccadés. En revanche, pour les scènes où apparaît le Taun Taun, l'animal velu qui sert de monture aux héros de l'histoire, Berg et Tippett décidèrent de perfectionner la méthode traditionnelle en ayant recours à une technique qui avait déjà été appliquée avec succès à la prise de vue de vaisseaux spatiaux : la commande à distance. En dotant leurs figurines de moteurs leur permettant d'avancer ou de reculer sans qu'il soit nécessaire de les toucher, Berg et Tippett purent les faire bouger non pas *entre* les prises de vue mais *pendant* celles-ci. La différence est fondamentale. En effet, au lieu de photographier une série de poses immobiles, Berg et Tippett filmèrent leur Taun

« C'est Elliot Scott qui a conçu le décor du repaire du Dragon, occupant à lui seul deux plateaux ! Ce décor devait être soigneusement protégé contre les dangers du feu. En fait, les sapeurs-pompiers de la région étaient toujours présents. Peter MacNicol a montré beaucoup de courage lorsqu'il a traversé les flammes et tout le reste ! » (Hal Barwood).

ENTRETIEN AVEC HAL BARWOOD

même, en tant que collaborateurs, travaillons de telle façon que j'ai vraiment fini par avoir de nombreuses occasion d'exprimer mon avis sur ce que nous devrions faire, etc. Mais, fondamentalement, c'était une chose dont Matthew s'occupait.

Il semble qu'il y ait eu quelques influences vikings dans les costumes.

Dès que nous avons commencé à écrire le scénario, il était déterminé que ce ne serait pas un film médiéval, que ce serait l'âge des ténèbres, qu'il n'y aurait pas d'armures étincelantes, de chevaliers, d'amour courtois, de jeunes dames coiffées de hennins, etc. Nous ne voulions pas de cadre romantique, nous voulions quelque chose de sinistre et étrange. Nous étions d'accord sur ces points généraux. Scotty et Tony Mendleson, qui ont fait les costumes, ont réusssi, avec leur seule et très fertile imagination, ainsi qu'avec beaucoup de recherches sur les époques celtiques, à en obtenir les données exactes.

Avez-vous utilisé beaucoup d'effets optiques et de prises de vue sur toile de fond ?

Oui, nous avions 160 prises de vues composées avec plus de 350 éléments. Ceci représente environ un quart d'heure de la durée totale du film. Brian Johnson (qui est connu pour *Alien* et *L'Empire contre-attaque)* fit construire un système d'écran bleu fluorescent éclairé par derrière, de 10 m sur 6, qui nous permettait de tourner de 22 à 24 images par seconde. Etant donné que le travail d'optique allait être fait par ILM, nous devions avoir de très bons demi-plans et, par conséquent, la qualité des prises de vus sur écran bleu était excellente et a facilité leur travail.

Y avait-il des problèmes de coordination à cause de tous les studios qui y travaillaient et de tous les équipements nécessaires, à la fois ici et en Angleterre ?

Oui, il y en avait, et il y en a toujours, mais je crois que vous rencontrez toujours autant de problèmes à coordonner n'importe quel groupe. Il n'y avait pas de problèmes particuliers qui aient résultés de l'aspect international de la production. Et puis, Brian Johnson a déjà travaillé avec ILM... Le fait que Disney participait à la co-production a très bien servi. Nous avions beaucoup de contacts avec eux, je les aimais beaucoup, mais ils étaient très discrets et nous offraient leur point de vue par l'intermédiaire de Paramount, ce qui fut une façon très correcte de procéder.

A l'exception de Matthew, moi-même et David Bennett, chacun dans l'équipe était anglais pendant le tournage qui a duré 9 mois en Angleterre, avec la préparation ; ce fut une merveilleuse expérience. Je ne ferai jamais assez l'éloge de l'industrie britannique du cinéma et des gens avec qui nous avons travaillé.

Nous aimerions maintenant parler un peu de la signification de *Dragonslayer*. Comme dans *Excalibur*, de Boorman, il s'avère qu'il décrit la fin d'une époque : la mort de la magie est l'arrivée du christianisme. Avez-vous essayé d'approfondir une idée particulière à travers le film ?

Je ne veux pas vraiment me mêler à ce genre de chose sauf pour dire que lorsque Matthew et moi avons décidé de faire ce film, nous nous sommes rendus compte que nous y passerions deux années de notre vie, et si vous pensez que ce que vous faites est simplement un divertissement vraiment stupide, c'est alors difficile à supporter quotidiennement pendant deux ans.

Taun en train d'exécuter, à chaque fois, une fraction du mouvement global. Ils se rapprochaient ainsi de la prise de vue d'un être vivant. Comme ce dernier, la créature, lorsqu'elle bougeait, devenait légèrement floue, gagnant une fluidité et un réalisme gestuels impossibles à atteindre en stop-motion classique.
Avec *L'Empire contre-attaque*, Berg et Tippett jetèrent les bases de nouveaux développements techniques susceptibles d'ouvrir des perspectives totalements nouvelles à l'animation tridimensionnelle. Cependant, leur application au Taun Taun demeura relativement limitée, seuls les mouvements les plus importants étant commandés à distance. Ce ne fut en fait qu'avec *Le Dragon du lac de feu* que ces perfectionnements furent pleinement mis à profit pour donner naissance à une nouvelle méthode d'animation, baptisée go-motion (« mouvement continu ») par opposition à la stop-motion (« mouvement suspendu »).

La résurrection d'un magicien...



Donc, naturellement, nous avons fait de notre mieux pour présenter quelque chose qui ne sonnait pas creux. Mais je crois que c'est déjà pas mal ! Je dois aussi dire que, bien que nous ne voulions pas faire quelque chose d'idiot, nous n'étions pas très partisans de l'allégorie. Je déteste tout ce qui est allégorique, symbolique, que ce soit un symbolisme freudien par convention ou tout autre forme de symbolisme ! Nous ne sommes pas intéressés par tout cela. Ce que nous aimons, c'est l'idée même du drame et du mélodrame. Nous n'essayions pas de faire des exposés.
On ne peut pas disséquer *Dragonslayer*, ou tout autre film auquel nous avons participé, et découvrir que c'est la codification compliquée de principes moraux ou d'observations sur le monde. Ils sont ce qu'ils sont, en un sens, tout comme n'importe qu'elle œuvre d'art, quel que soit le nom que vous voulez bien lui donner. Ils sont en quelque sorte irréductibles, vous pouvez toujours en parler et méditer dessus, mais fondamentalement c'est ce qu'ils sont : ils sont là et ils existent.

Interview de **Randy** et **Jean-Marc Lofficier**
(Trad. : Jocelyne Caredda)



Naissance et première application de la go-motion

Les origines de la go-motion ne se trouvent pas seulement dans la volonté perfectionniste qui catactérise l'équipe d'ILM, mais aussi dans un certain nombre de problèmes pratiques posés par l'animation du dragon. Bien que Chris Walas et Phil Tippett aient construit des figurines de grande taille (40 cm environ), la morphologie du dragon, avec ses ailes repliées, le rendait difficile à manipuler. Il semblait dès lors naturel d'avoir recours à un système mécanique commandé à distance qui viendrait s'adapter sur la statuette.

La technologie de base

Le problème était de déterminer quel type de système de télécommande serait adopté. La finesse du corps du dragon interdisait d'y insérer des moteurs. Il faudrait donc avoir recours à des moteurs situés à l'extérieur de l'animal, et reliés à lui par des câbles et des tiges. Cet ensemble très complexe appelé « animateur du dragon » est l'œuvre de Stuart Ziff. L'« animateur du dragon » est le système de télécommande le plus sophistiqué construit à ce jour. Relié à un ordinateur (qui servirait à programmer les mouvements), l'appareil est placé en dessous de la figurine qu'il doit faire bouger. Plusieurs tiges en partent pour aller se fixer sur les différents éléments à animer, qui étaient, dans le cas de Vermithrax, les ailes, les pattes, le corps et la tête. Ces tiges sont indépendantes les unes des autres, et sont équipées de moteurs leur permettant — et donc permettant à la partie concernée — d'effectuer n'importe quel mouvement. L'« animateur » possédait en tout 16 moteurs (par comparaison, le plus complexe des systèmes pour maquettes de vaisseaux spatiaux n'en avait que 9), ce qui signifie que le dragon pouvait effectuer simultanément 16 mouvements différents !

L'utilisation de tiges pour mouvoir le dragon constituait une solution pratique et astucieuse, mais encore fallait-il que ces tiges ne soient pas visibles du spectateur, sous peine de ruiner l'effet. Plusieurs techniques furent utilisées. Lorsque le dragon miniature était photographié devant un écran bleu, il suffisait de peindre les tiges en bleu pour qu'elles se confondent avec le fond. Quand en revanche, on utilisait des décors miniatures à l'arrière plan, il fallait faire preuve d'ingéniosité pour les dissimuler. Vermithrax Pejorative lui-même facilita la tâche de ses animateurs : parmi les épines qui ornent son crâne et son échine, plusieurs ne sont en fait que des tiges télécommandées déguisées !

Première application : la marche du dragon

C'est à Phil Tippett que revint l'honneur d'étrenner l'« animateur du dragon », pour faire marcher, et accessoirement courir, Vermithrax à l'intérieur de son antre. Pour chaque prise de vue, la phase la plus longue et la plus difficile était incontestablement celle de la programmation. Il fallait en effet programmer, sur l'ordinateur Apple II relié au système de tiges, les 16 moteurs de l'appareil de façon à ce qu'ils créent 16 mouvements différents. Et, bien qu'indépendants d'un point de vue technique, ces gestes des diverses parties du corps de l'animal devaient s'harmoniser pour se fondre en un seul mouvement global. Le fait de ne pas être en contact physique avec la figurine rendait l'opération d'autant plus déroutante pour Tippett, à qui il arriva de devoir reprogrammer complètement une séquence après s'être aperçu que le mouvement qu'il avait créé ne paraissait pas naturel. Il parvint néanmoins à limiter ce genre d'expérience désagréable en effectuant la programmation par étapes. Les mouvements principaux venaient en premier, et Tippett pouvait contrôler immédiatement le résultat obtenu en filmant la scène sur un système vidéo. Une fois les grands axes établis, Tippett pouvait se consacrer aux mouvements secondaires.

La programmation d'une simple prise de vue réclamait, selon sa complexité, de trois jours à six semaines de travail ! Après cela, il ne restait plus qu'à filmer le bref mouvement de la créature, ce qui ne se chiffrait qu'en heures. Ce mouvement (ou plutôt cet ensemble de mouvements) était exécuté, comme pour les Taun-Tauns de *L'Empire contre-attaque*, pendant la prise de vue. Bien que Tippett ait eu recours de façon très limitée à la stop-motion traditionnelle pour perfectionner les mouvements programmés, les premiers pas de Vermithrax marquèrent l'avènement de la nouvelle technique d'animation appelée go-motion. Mais la go-motion peut-elle réellement détrôner la stop-motion ? Seule une analyse plus détaillée de ces deux méthodes peut nous le faire entrevoir.



Afin d'être à l'abri du Dragon, les habitants du pays d'Urland sont obligés de lui sacrifier leurs filles...

Go-motion contre stop-motion : un premier bilan

Commençons par préciser que, pour ces deux techniques, le talent de l'animateur reste le point principal. Dans ce domaine, l'ordinateur ne change rien : il ne fait que transcrire les connaissances et les dons de celui qui l'utilise.

Nous avons déjà évoqué le premier avantage — et peut-être le plus important — de la go-motion sur la stop-motion. Le fait de filmer le mouvement en train d'avoir lieu assure en effet à la créature animée en go-motion une fluidité de mouvement inégalable. Vermithrax Pejorative est l'illustration « vivante » de cette affirmation. Ce dragon remue, marche, respire d'une manière totalement convaincante, De plus, bien que Tippett ait animé la figurine alors qu'elle était suspendue dans les airs (au-dessus de l'« animateur du dragon »), il a su conférer à Vermithrax la démarche lourde caractéristique d'un animal de sa taille.

UNE BARRIERE ATTENUEE...

Le mouvement programmé pour la go-motion est non seulement fluide mais aussi régulier. Le calcul qui intervient dans la programmation permet à l'animateur d'éviter toutes les légères saccades inhérentes au travail manuel de la stop-motion. Le deuxième grand défaut de la stop-motion se trouve ainsi également éliminé.

Mais l'utilisation de la go-motion a des conséquences qui vont au-delà du mouvement en lui-même. Grâce à l'ordinateur, chaque geste de la créature est conservé en mémoire et peut être répété ou modifié à volonté, ce qui n'est évidemment pas le cas en stop-motion. Cette innovation permit à Matthew Robbins de mettre en scène les séquences du dragon miniature de la même façon que s'il s'agissait d'un acteur. Tout le travail préliminaire était évidemment réalisé par Phil Tippett, mais Robbins, après avoir vu le résultat, pouvait lui demander de modifier le comportement de Vermithrax sans l'obliger à répartir à zéro. Il suffisait en général à Tippett d'entrer quelques données supplémentaires dans l'ordinateur pour obtenir un mouvement conforme à ce que désirait Robbins. La barrière redoutable qui existait — et existe encore bien souvent — entre réalisateurs et techniciens se trouve ainsi atténuée. Les metteurs en scène qui craignaient de voir les effets spéciaux reléguer leur nom au second plan (ne parle-t-on pas de films « de » Ray Harryhausen bien qu'il n'en ait réalisé aucun ?) trouveront avec la go-motion une des premières techniques qui ne diminue en rien leur rôle ni leur contrôle créatif. A moyen terme, cet avantage pourrait avoir une profonde incidence sur le développement du cinéma fantastique.

Mouvements fluides et réguliers, redéfinition des rapports entre réalisateur et techniciens des effets spéciaux... La go-motion semble résoudre tous les maux. Mais elle présente, pour le moment, l'inconvénient majeur du temps qu'il faut lui consacrer. A cause de la programmation, l'animation de Vermithrax a en effet duré plus longtemps que si elle avait été réalisée en stop-motion classique. ILM put se permettre d'adopter cette nouvelle technique à cause de l'importance du dragon, mais aussi parce que les scènes à animer étaient relativement brèves. Il semble donc impossible, en temps et en coût, d'utiliser la go-motion pour des films nécessitant de longues séquences d'animation tridimensionnelle, comme ceux de Ray Harryhausen. Cependant, la go-motion n'en est qu'à ses débuts. Ne serait-ce qu'au cours du tournage du *Dragon du lac de feu*, Phil Tippett (qui n'avait jamais fait de programmation auparavant) réussit à se familiariser rapidement avec le système et à réduire considérablement le temps nécessaire à programmer un mouvement. Il n'est donc pas interdit de penser que lorsque ce nouvel outil sera parfaitement maîtrisé, la go-motion pourra connaître un champ d'application aussi vaste que celui de la stop-motion.

Le dragon en vol

Les deux séquences du dragon en train de voler furent confiées à Ken Ralston. C'était là que le dragon devait être le plus menaçant ; Robbins et Ralston passèrent donc un temps considérable à étudier la façon dont Vermithrax devait voler. Plusieurs essais furent réalisés, à la suite desquels Robbins décida



...incapables de venir à bout du Dragon par leurs propres moyens, ils mettent leurs derniers espoirs entre les mains d'un magicien.

que, plutôt que de battre frénétiquement des ailes, Vermithrax devait glisser dans les airs à la manière d'un planeur. Cette décision limita les mouvements de l'animal, et donc la quantité d'animation à effectuer pour cette séquence. Stuart Ziff construisit un second « animateur de dragon » moins complexe que le premier. Relié à la partie antérieure des ailes, il permit à Ralston d'appliquer la go-motion aux quelques battements de Vermithrax. L'extrémité des ailes fut en revanche animée de façon traditionelle.

Pour donner l'illusion d'un vol rapide et puissant de « bombardier vivant », Ralston utilisa la technique employée pour faire évoluer les vaisseaux spatiaux de *La Guerre des étoiles*. Cette méthode repose sur le principe de faire bouger non pas la créature mais la caméra, appelée Dykstraflex en référence à son inventeur. Les mouvements de la caméra sont programmés (et peuvent donc être répétés à volonté de façon rigoureusement identique). Lorsque, par exemple, la caméra s'approche rapidement du dragon, nous avons l'impression que Vermithrax est en train de voler vers nous. D'autres combinaisons plus complexes sont évidemment possibles. A l'issue du tournage de ces séquences, Ralston avait réussi à créer une illusion parfaite de dragon aérien qui serait mise à profit de façon extrêmement spectaculaire dans la séquence finale du film.

Ralston et Tippett avaient donné vie au dragon. Pendant qu'ils passaient des semaines à programmer et à tourner ces quelques minutes de films si précieuses, le reste de la production, c'est-à-dire le tournage en prises de vue réelles, suivait son cours à Pinewood. Grâce à la qualité des décors, des acteurs, de la mise en scène et des autres effets spéciaux du film, les figurines animées du dragon viendraient s'insérer dans un univers légendaire merveilleusement reconstitué.

DE PINEWOOD A LA POSTPRODUCTION : LE DRAGON ENTRE DANS LA LEGENDE

Pour Vermithrax Pejorative, bouger constituait certes un énorme pas en avant, mais encore fallait-il savoir où bouger. Les séquences animées en go-motion pouvaient en effet gagner une crédibilité énorme — ou bien être totalement gâchées — selon les lieux de l'action, le type de relief s'y trouvant, l'éclairage des scènes les couleurs dominantes choisies etc. Les décors du *Dragon du lac de feu*, réalisés sous la responsabilité du directeur artistique Elliot Scott, revêtaient donc une importance toute particulière pour le dragon, mais aussi pour l'ensemble des autres scènes du film.

L'univers d'Urland

Les décors du *Dragon du lac de feu* reflètent la volonté réaliste qui caractérisait Barwood et Robbins. Dans leurs moindres détails le pays d'Urland et l'antre de son dragon ont fait l'objet d'un minutieux travail se rapprochant presque davantage de la reconstitution historique que de la création cinématographique. Ce qui n'empêche pas — bien au contraire — certaines scènes du film d'être d'une beauté et d'une poésie remarquables.

Une partie du tournage fut réalisée en extérieurs. Le château du magicien Ulrich est en fait, pour les vues extérieures, le Dolwyddelan Castle, un monument gallois datant du 11e siècle, auquel on ne pourra pas reprocher son manque de réalisme ! Le voyage de Galen et Valériane de Cragganmore à Urland fut filmé dans la verdoyante île de Skyee, où Scott fit construire les têtes sculptées de dragon qui marquent l'entrée du royaume d'Urland. Un petit bateau à voile y fut également reconstitué et doté de l'apparence rudimentaire de ceux de cette époque. Dernière étape du tournage en plein air, un véritable village de maisons en plâtre couvrant 2 hectares fut construit à 15 km de Pinewood. Plusieurs scènes y furent tournées, et notamment — en dernier — celle où Vermithrax se déchaîne contre le village. Pour la circonstance, le décor fut imbibé d'essence et mis en flammes devant les caméras. Mais hormis ce feu de joie final qui amusa beaucoup toute l'équipe, le tournage en extérieurs fut une expérience épuisante, principalement à cause de l'humidité qui imprègne le Pays de Galle même en été. La boue, la pluie, le froid furent à l'origine de plusieurs défections humaines et matérielles. Et chacun vit arriver avec plaisir le début du tournage en studio.

Les décors intérieurs occupèrent 18 plateaux sonorisés des studios de Pinewood. Certains d'entre eux vinrent compléter les scènes tournées en extérieurs, comme celle du château d'Ulrich (trois pièces intérieures furent aménagées, correspondant à la chambre de Galen, l'atelier d'Ulrich et la salle de réception). Mais, pour la plupart, ces décors servirent à reconstituer, morceau par morceau, le royaume d'Urland. Le plus luxueux des intérieurs est évidemment celui de la salle du trône où le roi Casiodorus reçoit Galen pour la première fois. Cette salle nous donne le loisir d'admirer le soin apporté à la reconstitution matérielle du film. Il existe peu de vestiges de meubles ou d'objets de cette époque pouvant servir de référence. Scott fit donc appel à son imagination pour inventer un style crédible où se mêlent des influences celtes et anglo-saxonnes. Depuis le moindre bracelet jusqu'à l'architecture du château, tout fit l'objet d'études attentives. Lorsqu'il eut déterminé ce qu'il y voulait, Scott recruta une équipe d'artisans qui façonnèrent spécialement pour le film les objets, les meubles, les armures, les ustensiles de cuisine, etc., de façon à s'écarter le plus possible de l'aspect « industrialisé » de certaines reproductions. En contrebas du château du roi se trouve une grande place où se déroule la sinistre cérémonie de la loterie. Un autre plateau fut utilisé pour cette scène, qui obligea 500 figurants à s'agglutiner tandis que des rampes de lumières imprégnaient la salle d'une chaleur suffoquante. D'un point de vue esthétique, cette séquence est l'une des plus réussies du film. On remarquera notamment le contraste entre le faste de l'entourage du roi, monté sur une estrade, et le dénuement de la foule qui assiste au tirage au sort. Les costumes jouent ici un rôle essentiel. Ils sont l'œuvre d'Anthony Mendleson, qui dut habiller tous les personnages du film, du roi au simple paysan. Contrairement à Elliot Scott, Mendleson put s'inspirer de certaines sources de référence, comme les vêtements vikings ou la tapisserie de Bayeux qui, bien que postérieure, lui servit de base. Tous les vêtements furent évidemment fabriqués à la main, avec des couleurs et des matériaux naturels (cuirs, fourrures, etc.). Les nobles du royaume sont drapés de soie et portent de lourds bijoux d'inspiration viking. Les soldats arborent des armures dont l'origine serait plutôt à chercher dans l'empire romain. Quant aux paysans, leurs habits sales et primitifs sont à l'image de leur condition. Le costume que porte Ulrich lors de sa résurrection est le plus sophistiqué de tout le film. Il s'agit d'un habit d'apparat et de sorcellerie, que le magicien revêt pour mener son dernier combat. Pour restituer l'origine surnaturelle de ce vêtement totalement imaginaire — un cas unique dans le film — Mendleson le borda de peaux de serpent et confectionna une sorte de mitre autour de laquelle un reptile aux yeux d'émeraude venait s'enrouler. Le travail de Mendleson pour ce film fut colossal. Mais, grâce à lui, *Le Dragon du lac de feu* nous offre, sans sacrifier son impact visuel, un contraste saisissant avec les atours moyen-âgeux tels que le cinéma nous les a jusqu'ici présentés.

Le repaire du dragon

Les plus grands plateaux de Pinewood furent utilisés pour matérialiser le domaine exclusif de Vermithrax Péjorative. L'extérieur de l'antre du dragon représente l'une des plus belles performances d'Elliot Scott, justement parce que l'illusion d'un paysage situé à l'air libre est totale. En réalité, la scène fut filmée sur le célèbre plateau « 007 » de Pinewood, l'un des plus grands du monde, qui fut

C'est à Ulrich, et à son jeune assistant Galen, qu'incombera cette mission impossible...



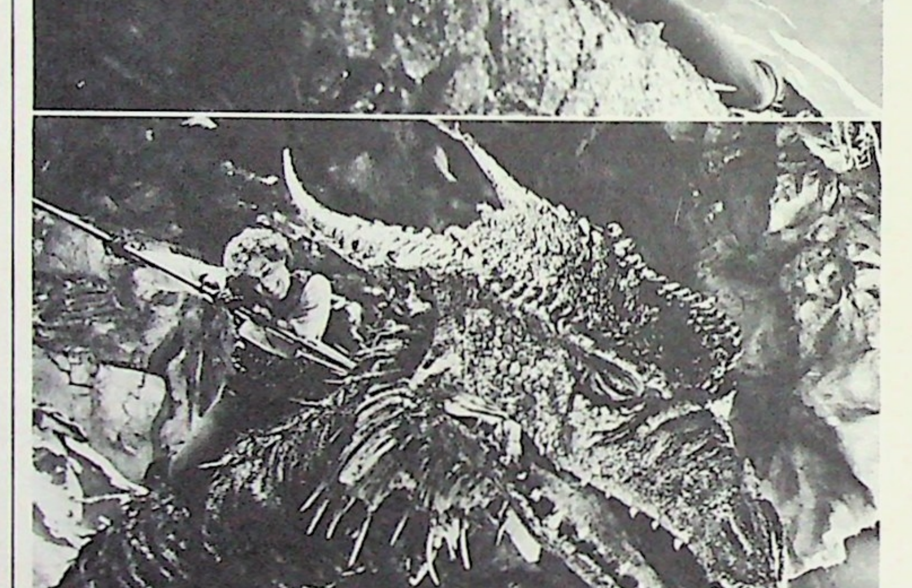
spécialement construit pour les besoins d'un James Bond. Robbins et Barwood auraient préféré tourner en extérieurs, mais la présence du dragon mécanique dans ces scènes (où il incinère une jeune vierge et le moine Jacopus) rendait la chose impossible. Le terrain aux alentours de l'antre étant supposé être en pente et recouvert de rochers (que Galen fait débouler pour bloquer l'issue), il fallut construire d'immenses échafaudages établissant le relief, puis les recouvrir de plâtre, de ciment et de rochers en polystyrène (fabriqués d'après des moulages d'authentiques rochers gallois !) avant de commencer à tourner. Le plateau « 007 » présentait aussi l'immense avantage d'être monté sur un système hydraulique qui permit à Robbins de créer sans difficulté le tremblement de terre qui ravage ces lieux lorsque le dragon se met en colère.

Les autres décors concernant le dragon se trouvent à l'intérieur de son antre. Ils se composent du repaire principal du monstre, le lac de feu, et des couloirs étroits qui y mènent. Le lac de feu se présente comme une grotte gigantesque, pour laquelle Elliot Scott trouva son inspiration dans les immenses cavernes sous-terraines de Yougoslavie. Le lac de feu est le siège de la première confrontation entre Galen et Vermithrax. Le tournage de ces scènes s'avéra d'ailleurs très dur pour l'acteur Peter MacNicol qui dut à plusieurs reprises bondir sur les quelques cailloux qui émergent de la surface du lac tout en tâchant d'éviter au mieux les brûlots allumés ça et là ! Ce décor est une grande réussite artistique. Son immensité donne au moindre clapotis des échos lugubres. L'irrégularité des parois rocheuses, avec leurs stalactites, rend ce lieu encore plus menaçant. Et l'éclairage rougeoyant de ces scènes les teinte d'une couleur en harmonie parfaite avec celle du dragon.

LES ENFANTS DU DRAGON : DE REPUGNANTES CREATURES !

Le boyau principal qui mène au lac de feu fut construit sur un plateau contigu. Etant incliné, il nécessita le même travail de charpente et de maçonnerie que le décor de l'extérieur de l'antre. C'est dans ce couloir que continue et s'achève la lutte-poursuite entre Galen et le dragon. Et c'est aussi dans ce couloir que le jeune héros rencontre, au début de son parcours, les affreux rejetons de Vermithrax. Ces bébés-dragons furent construits à ILM par Ken Ralston et Chris Walas sous forme de simples poupées. Leur conception ne fut pas aisée. En effet, les bébés-animaux, quelque soit leur race ou leur espèce, ont une fâcheuse tendance à être mignons et à susciter chez le spectateur un sentiment de sympathie ou de pitié envers leur fragilité. Pour être certains que tel ne serait pas le cas des bébés-dragons, Ralston et Walas conçurent des créatures répugnantes, au tronc massif, aux pattes malingres, et aux yeux globuleux et ternes. A Pinewood, Ralston, parfois aidé de quatre assistants, se chargea d'animer les trois bébés-dragons comme des marionnettes. Le décor étant construit sur un plancher surélevé, il put se placer en dessous. Un trou creusé dans le sol lui permettait de glisser la main à l'intérieur du corps de la marionnette pour l'animer, tout en surveillant ses mouvements sur un écran vidéo situé près de lui. Il était prévu que l'une de ces créatures puisse cligner des yeux, mais lorsque l'acteur Peter Mac Nicol la vit pour la première fois, il la trouva si répugnante qu'il lui asséna un coup violent et brisa le mécanisme se trouvant à l'intérieur ! Il faillit d'ailleurs briser du même coup la main de Ken Ralston. Malgré ce léger incident, le tournage de cette séquence se déroula dans les meilleures conditions. Contrairement au dragon mécanique, qui était manipulé par





Le combat du Dragon, dans l'antre du monstre : un époustouflant festival d'effets spéciaux !

des techniciens ne faisant qu'obéir à des ordres, les bébés-dragons furent animés par des marionnettistes qui utilisèrent leur expérience pour en faire de véritables acteurs et non de simples pantins. La différence apparaît nettement à l'écran.

Les scènes de l'antre du dragon ne doivent pas uniquement leur force et leur beauté à la créature et aux décors. Il faut ici souligner le rôle de la photographie de Derek Vanlint, dont c'est, après *Alien*, le second long-métrage. Comme dans le film de Ridley Scott (avec qui il avait collaboré sur de nombreux court-métrages publicitaires), Vanlint est parvenu à jouer sur les lumières, les ombres, les couleurs (nous mentionnons celles de la caverne) pour créer un climat d'angoisse. Son style est immédiatement reconnaissable grâce à la présence de fumées qui adoucissent les teintes et baignent le film d'une atmosphère mystérieure.

Après 18 semaines de tournage à Pinewood, le travail de Barwood et Robbins était encore loin d'avoir atteint son terme. Certes, un certain nombre de scènes — les plus simples — étaient définitivement terminées et pourraient s'insérer telles quelles dans la continuité du film. Mais ces cas demeuraient exceptionnels. Ce n'est qu'au cours de la phase de postproduction que des effets optique viendrait apporter un « vernis » final au *Dragon du lac de feu*.

Combinaisons optiques

Le principal élément concerné par les problèmes de postproduction était évidemment le dragon miniature, qu'il fallait parvenir à placer dans un décor filmé à Pinewood. Pour établir cette illusion capitale, Robbins et ILM travaillèrent plan par plan. Une analyse des deux grandes séquences du dragon nous

permet de mieux comprendre les méthodes qu'ils utilisèrent :

Le duel entre Galen et le dragon

Cette séquence comporte un certain nombre de scènes tournées à Pinewood avec le dragon mécanique. Celle où Galen plante son pieu dans le cou de l'animal est particulièrement réussie, de même que celle où Vermithrax lui lance un puissant jet de flammes alors qu'il se cache derrière son bouclier d'écailles. Pour cette prise de vue, Robbins eut simplement recours au vieux truquage de double exposition, permettant de faire croire que Galen affronte les flammes de Vermithrax alors que les deux sujets ont été filmés à des moments différents dans le même décor.
Pour parvenir à planter sa lance dans l'échine du Dragon, Galen s'est juché sur une voûte rocheuse et attend que Vermithrax passe sous lui. Le dragon qui arrive alors est une figurine miniature animée par Phil Tippett. Ici encore, le truquage est relativement simple. Tippett construisit un décor miniature exactement semblable à celui de Pinewood. Dans le haut de ce décor, correspondant à l'endroit où est juché Galen, il disposa une plaque de carton blanc sur laquelle il projeta le film du jeune homme en train d'attendre. En même temps que ce film se déroulait image par image, Tippett animait, en dessous de lui, la figurine.
La complexité de ce décor permit à Tippett de dissimuler aisément les tiges reliées à l'animal. Mais il en allait autrement pour la plupart des autres séquences. Tippett dut alors animer la créature devant un écran bleu, pour la combiner ensuite optiquement à un décor miniature qu'il avait filmé séparément, en appliquant le principe des travelling mattes. Hormis une figurine à l'image de Galen (utilisée pour les plans d'ensemble où on le voit sur le cou du dragon), aucune miniature ne fut disposée à côté de la créature. Bien que de telles miniatures puissent ajouter une touche réaliste, il ne fut pas possible de les utiliser parce que le dragon devait demeurer suspendu dans les airs (à cause de l'« animateur du dragon »), et que, la caméra s'approchant très près de lui, on ne disposait pas de la profondeur de champ nécessaire.

La bataille aérienne finale

Pour cette séquence, Robbins eut exclusivement recours à la technique de l'écran bleu, tant pour le dragon (de la même façon que ci-dessus) que pour les personnages. ILM a acquis une maîtrise remarquable en cette technique, et est passé maître dans l'art de supprimer les problèmes qui en découlent généralement, comme les « matte lines », ces contours qui ont tendance à apparaître autour des acteurs filmés devant l'écran. La qualité et la précision du travelling matte obtenu dépend de la brillance de l'écran. Pour *Le Dragon du lac de feu*, Barwood et Robbins firent construire un écran luminescent de 10 mètres sur 6 qui devait assurer des images sans « parasites ». S'ils préférèrent avoir recours à ce système plutôt qu'à la projection avant ou arrière (qui donnent d'aussi bons résultats), ce fut pour profiter de son principal avantage : sa souplesse. En effet, lorsqu'ils filmèrent les acteurs, Barwood et Robbins ignoraient encore quel fond viendrait s'inscrire derrière eux. Mais, grâce à l'écran bleu cela ne posait pas de problème. Le fond pourrait être ajouté par combinaison optique durant la phase de postproduction.
Telle qu'elle apparaît à l'écran, la scène est composée de plusieurs plans superposés. Aux travelling mattes du dragon et des acteurs viennent s'ajouter un fond mobile (le ciel, filmé en accéléré pour donner une illusion de mouvement rapide) et un fond fixe (des mattes paintings de montagnes réalisés par Mike Pangrazio, Chris Evans et Alan Maley). Ce petit miracle technique indétectable fut accompli par Bruce Nicholson, qui supervise les effets optiques produits par ILM.

Les derniers efforts

Ce travail plan par plan terminé, Robbins dut se consacrer à l'organisation interne de chaque scène. Celle du dragon en vol ne pose guère de problème, puisque seule la miniature animée par Ken Ralston y figure. En revanche, dans la poursuite entre Galen et Vermithrax, on passe sans arrêt du dragon miniature (pour les plans d'ensemble — le dragon se rapprochant de Galen lorsqu'il est « perché » par exemple) au dragon mécanique (Galen sur le cou de l'animal) à la tête de dragon réservée aux plans rapprochés (Vermithrax ressent la douleur du coup que lui a infligé Galen). Malgré la diversité des modèles et des techniques employées, Vermithrax demeure toujours à nos yeux un seul et même dragon. Cette parfaite homogénéité est la meilleure preuve de la qualité du travail des techniciens qui ont aidé Barwood et Robbins à matérialiser leur rêve d'un nouveau grand monstre du cinéma fantastique.
Entièrement filmé et monté, le film posséda maintenant une existence propre. Quelques plans réclamèrent néanmoins un travail supplémentaire. Le département d'animation d'ILM, dirigé par Sam Comstock, créa les flammes sortant de la gueule du dragon miniature ainsi que les éclairs qui viennent le frapper en plein vol. Les moindres « matte lines » ou les tiges de l'« animateur du dragon » encore apparentes furent impitoyablement effacées image par image. Pour être en accord avec le style visuel déterminé par Derek Vanlint, ILM soumit les négatifs des plans du dragon miniature à de brefs éclairs lumineux qui créèrent des fumées plus vraies que nature, semblables en tout point à celles produites à Pinewood. D'autres effets optiques, comme les rayons lumineux jetés par la lance de Galen ou la spirale étincelante qui annonce le retour d'Ulrich à la vie, furent confiés au studio de Peter Kuran, Visual Concept Engineering.
Jusqu'au dernier détail, tout aura été mis en œuvre pour faire du *Dragon du lac de feu* un enchantement visuel. Mais n'oublions pas que ce film est aussi une épopée, une grande aventure, où les acteurs de chair et d'os ont une importance que les miracles accomplis avec Vermithrax ne doivent pas minimiser.

Les acteurs

Le nom le plus célèbre de la distribution du film est incontestablement Sir Ralph Richardson, qui incarne Ulrich. Pour ce rôle Barwood et Robbins cherchaient un acteur capable d'évoquer la puissance du magicien, sa grande expérience, mais aussi sa fatigue et sa résignation devant son destin. A 77 ans, avec 50 années de carrière théâtrale et cinématographique derrière lui, Sir Ralph Richardson n'eut aucun mal à camper ce personnage un peu illuminé de manière totalement convaincante. Il a d'ailleurs déclaré avoir accepté ce rôle simplement parce qu'il le trouvait amusant. Ce n'est pas la première fois que nous voyons ce grand acteur anglais dans un film fantastique. Il jouait également dans *Rollerball*... et dans *Things to Come* (1936) !
Les deux autres rôles principaux du film donnèrent en revanche lieu à ces « chasses au talent inconnu » qui précèdent souvent le tournage des superproductions (*Superman* et *Flash Gordon* par exemple). Le rôle de Galen réclamait un certain nombre de prouesses physiques que seul un jeune acteur bien entraîné pouvait accomplir. Il lui faudrait en effet savoir monter à cheval, se battre à l'épée et au couteau, et bondir sur un dragon en furie. Peter MacNicol, dont Robbins fit la connaissance par hasard, s'en montra capable. MacNicol, comme Caitlin Clarke (Valériane), n'avait jamais tourné de film auparavant mais avait acquis de solides qualités d'acteur au théâtre. En choisissant des débutants, Barwood et Robbins espéraient obtenir des performances spontanées de la part des jeunes acteurs. Leur souhait a été exaucé : Peter Mac Nicol et Caitlin Clarke jouent d'une façon naturelle et convaincue qui ajoute à la force et l'authenticité du récit. Leurs rôles leur demandèrent cependant une longue préparation, non seulement d'ordre sportif, mais aussi linguistique. Il leur fallut en effet apprendre à oublier leur accent américain pour adopter une prononciation anglaise rurale, mieux en accord avec le cadre et le style du film.



La plupart des acteurs éprouvent certaines réticences à apparaître dans des films faisant appel aux effets spéciaux. Ils craignent de voir leur rôle écrasé sous le poids des truquages. Ce phénomène ne s'est pas produit dans *Le Dragon du lac de feu*. Les aventures que nous suivons sont celles de Galen et Valériane, ces personnages naïfs et attachants qui tentent l'impossible, et non celles du dragon mécanique ou du dragon miniature. Paradoxalement la plus grande qualité du film est justement de ne pas être un film « d'effets spéciaux ». Leur présence est très limitée dans le temps, les grandes scènes du dragon n'atteignant une durée totale que d'une quinzaine de minutes. Et même à l'intérieur de ces séquences, à aucun moment nous ne ressentons l'impression d'un étalage gratuit de prodiges techniques, et à aucun moment ces effets ne viennent détourner notre attention au détriment de l'histoire. Cette « modestie » des effets spéciaux est attribuable au talent de Barwood et Robbins, qui ont réussi à nous faire oublier, grâce à l'intérêt de leur récit, l'énorme machinerie qui vint supporter leur film. Mais il faut aussi rendre hommage dans cette perspective à l'invention prodigieuse que constitue la go-motion.
Les mouvements fluides et naturels que cette technique révolutionnaire permit d'obtenir apportent en effet une contribution déterminante à la crédibilité et la continuité du film. Inventée dans le cadre d'ILM, il est permis de penser que la go-motion viendra s'appliquer à d'autres productions (il serait bien surprenant que George Lucas n'en fasse pas un bon usage dans *Revenge of the Jedi*). Si tel est bien le cas, nous pouvons espérer qu'aux côtés de Vermithrax Péjorative, ce flamboyant dragon qui dépasse même les espérances de ses créateurs, d'autres monstres viendront, plus vivants que jamais, perpétuer les légendes du cinéma fantastique.



Guy Delcourt

LA CRITIQUE

LE DRAGON DU LAC DE FEU

Dans un moyen-âge aux couleurs de mythe, le dernier des grands Dragons terrorise la populace. Peut-il être vaincu ? Comment le sera-t-il ? Si ces quelques phrases résument assez bien les prémices de la dernière co-production Paramount-Disney (la seconde après *Popeye)*, elles ne donnent quand même qu'une idée partielle de la richesse thématique de *Dragonslayer* qui, comme le « Lord of the Rings » de Tolkien ou tout autre Œuvre Maîtresse du genre, est plus qu'une simple épopée mais est aussi le récit de la fin d'une ère.

Le film s'ouvre sur le château de Cragganmore où réside le Magicien Ulrich et son jeune apprenti Galen. Ulrich est âgé : il est — on l'apprendra plus tard — le dernier de son espèce. Un peu comme le Gandalf de Tolkien, Ulrich n'est pas tout à fait humain... c'est un être « surnaturel ». Un groupe de visiteurs, conduit par un certain Valérian, vient réclamer l'aide d'Ulrich pour débarrasser le lointain royaume d'Urland du Dragon qui les opresse. Ulrich accepte, mais est assassiné par Tyrian, chef des soldats d'Urland. Le jeune Galen décide alors d'accomplir la tâche de son maître. Il découvrira très vite que tuer un Dragon n'est pas le seul problème qu'il doit résoudre. Un pacte, en effet, a été conclu entre le Roi d'Urland, Casiodorus, et le Dragon. Périodiquement, de jeunes vierges, choisies au hasard dans une loterie organisée par le Roi, sont offertes en pâture au Dragon qui, en échange, protège le Roi et le « Status Quo ». Ni Casiodorus, ni Tyrian ne désirent voir Galen réussir dans sa mission... Celui-ci triomphera pourtant de ses adversaires humains, comme de ceux qui ne le sont pas. Hélas, son triomphe, qui est celui de la Magie, marque aussi la Fin de la Magie. Déjà nous avions pu voir l'aube d'une nouvelle religion — le Christianisme — envahir Urland. La Mort du Dragon symbolise la Mort du Paganisme, du surnaturel et l'avènement d'une nouvelle ère. Le roi, habile politicien, connaissant bien les mécanismes de l'Histoire, s'attribue faussement le mérite de la destruction du Dragon. L'Eglise, serviteur des Puissants, soutient son imposture. Les malheureux paysans n'ont-ils fait qu'échanger une certaine forme de domination, brutale et physique, pour une autre, plus subtile ? A voir le film, il le semblerait...

Dragonslayer, comme « Lord of the Rings », s'achève avec la transition d'une ère à une autre. Les sorciers et les dragons s'en sont allés pour faire place à l'Age des Hommes, avec tout ce que cela implique de péjoratif. Comme dans Tolkien, il reste cependant un doute : la Magie est-elle bien morte, ou bien est-elle seulement mieux cachée, prête à ressurgir au moment où on l'attend le moins ? L'apparition d'un magnifique destrier au moment où le souhaite Galen n'est-il pas, de ce point de vue, une source d'espoir ?

Dragonslayer, comme on peut le voir, est une œuvre extrêmement riche, lisible à plusieurs niveaux. En ce sens, le film décevra peut-être ceux qui sont plus amateurs de « sword & sorcery », genre représenté par exemple par Michael Moorcock, que de « fantasy » pure à la Tolkien, Dunsany ou Peake. Sans doute l'absence relative de la violence, voire du sado-masochisme parfois présent dans le premier genre, explique le succès limité de *Dragonslayer* aux Etats-Unis. Le film demande en effet, surtout dans sa première partie, un effort du spectateur qui doit « rentrer » dans l'Univers ainsi créé. La seconde moitié du film — peu après l'introduction du Dragon — est heureusement fertile en scènes d'action et rebondissements qui accélèrent un peu le rythme du récit. Les puristes, cependant, ne seront pas nécessairements enthousiasmés par les-dits rebondissements et par les effets spéciaux particulièrement flamboyants, dont le but est sans doute de récupérer une audience plus jeune, de type *Star Wars*.

La réalisation de *Dragonslayer* est sans reproche. Les couleurs et la photo du film, dûes à Derek Vanlint, déjà responsable de celles d'*Alien*, sont remarquables. L'impression de réalité qui se dégage du film, encore accentuée par des costumes et des décors particulièrement réussis, n'est pas sans rappeler le *Holy Grail* des Monty Python. La vision d'Urland, royaume fictif, se révèle plus authentique que l'Angleterre de Boorman dans *Excalibur*. Le tout est très bien accompagné d'une partition du vétéran Alex North qui, dans le genre, nous avait donné *Willard* et *Shanks*. L'interprétation de *Dragonslayer* est, peut-être, le point faible du film. Sir Ralph Richardson n'est malheureusement pas aussi « magique » qu'il le faudrait. Nicol Williamson était un Merlin autrement plus charismatique dans *Excalibur !* Peter MacNicol (Galen) et Caitlin Clarke (Valériane) sont de jeunes acteurs débutants, tenant ici leur premier grand rôle. Cela se remarque. MacNicol aurait sans doute été très à sa place dans un des « beach movies » de l'A.I.P. des années 50... La véritable « star » de *Dragonslayer* n'est cependant pas humaine. Il s'agit du Dragon, créé et animé par les studios de George Lucas. De ce point de vue, le film est une réussite sans précédent. Tous ceux intéressés par les effets spéciaux, et plus particulièrement la technique de « go-motion animation » se devront de voir *Dragonslayer*, qui représente la même avance technique quantitative que *Star Wars* pour ce qui était des « mattes » ou des effets optiques. La « go-motion animation » de *Dragonslayer* est, si l'on peut dire, à 100 lieues des travaux d'un Ray Harryhausen (et cela est encore plus évident à considérer *Dragonslayer* et *Clash of the Titans*, sortis en même temps aux Etats-Unis). Le Dragon du film est, sans aucun doute, la meilleure créature animée à l'écran. L'impression de crédibilité est telle — surtout dans les scènes où le Dragon se meut dans les cavernes souterraines — que l'on en vient même à se demander si les studios de Lucas ne gardent pas, quelque part, un petit Dragon pour les besoins de films de ce genre !

Dragonslayer est un film audacieux à plus d'un titre : premier grand film de « fantasy » pure, il s'est refusé, à un certain niveau, d'exploiter le genre dans ses aspects les plus commerciaux (« Conan », « Elric », « Metal Hurlant », etc...) pour, au contraire, rester fidèle à un esprit très traditionnel. Mais en concurrence avec *Superman II*, *Raiders...* etc.. plus junéviles donc plus populaires, le film en a quelque peu souffert. Espérons que le public français, plus discernant, sera mieux à même de retrouver dans *Dragonslayer* tout ce qui fait le charme même et la vérité profonde du fantastique.

Jean-Marc Lofficier

U.S.A. 1981 - Production : **Walt Disney/Paramount.** Prod. : **Hal Barwood.** Réal. : **Matthew Robbins.** Prod. Ass. : **Eric Rattray.** Prod. Ex. : **Howard W. Koch.** Scén. : **Hal Barwood et Matthew Robbins.** Phot : **Derek Vanlint.** Dir. art. : **Elliot Scott.** Mont. : **Tony Lawson.** Mus. : **Alex North.** Son : **Dale Strumpell.** Maq. : **Graham Freeborn, Jane Royle.** Cost. : **Anthony Mendleson.** Cam. : **Eddie Collins.** Réal. 2e équipe : **Peter MacDonald.** Supervision des effets spéciaux mécaniques : **Brian Johnson.** Effets spéciaux photographiques réalisés à Industrial Light & Magic Inc., Californie. Supervision des miniatures et effets optiques : **Dennis Muren.** Supervision du Dragon : **Phil Tippett,** Supervision des miniatures : **Ken Ralston.** Décors des miniatures : **Dave Carson.** Supervision de l'animation : **Samuel Comstock.** Asst. réal. : **Barry Langley.** Chorégraphie : **Peggy Dixon.**

Int. : **Peter MacNicol** (Galen), **Caitlin Clarke** (Valeriane), **Sir Ralph Richardson** (Ulrich), **John Hallam** (Tyrian), **Peter Eyre** (le roi Casiodorus), **Albert Salmi** (Greil), **Sydney Bromley** (Hodge), **Chloe Salaman** (Horsrik), **Ian McDiarmid** (frère Jacopus), **Ken Shorter, Jason White, Yolanda Palfrey, Douglas Cooper, Alf Mangon, David Mount, James Payne, Chris Twinn, Terry Walsh.**

Dist. en France : Walt Disney. 109 mn. Panavision. Metrocolor. Dolby stéréo.

L'affiche
« Le Dragon du Lac de Feu »
pour nos nouveaux abonnés

les 100 premiers nouveaux abonnés enregistrés en octobre recevront, en plus du poster reproduit page 80, une affichette couleurs, format 40 × 60 du film



COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE L'ECRAN FANTASTIQUE... COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE L'E

1	*Dossiers :* Le 6e Festival de Paris. Frankenstein. *Entretiens :* Christopher Lee, Edouard Molinaro.
2	*Dossiers :* Peter Lorre. La guerre des étoiles. *Entretiens :* George A. Romero, Milton Subotsky, David Cronenberg.
3	*Dossiers :* E.C. Kenton. L'invasion des profanateurs de sépulture. *Entretien :* Gordon Hessler.
4	Epuisé
5	*Dossiers :* Le 7e Festival de Paris. Edward Cahn. R.L. Stevenson. *Entretien :* Steven Spielberg.
6	*Dossiers :* Willis O'Brien, Dwight Frye. *Entretiens :* Paul Bartel, Jeannot Szwarc.
7	*Dossiers :* Lon Chaney Jr Conrad Veidt. *Entretiens :* Brian de Palma, Dan O'Bannon.
8	*Dossiers :* Star Crash, Lionel Atwill. *Entretiens :* Luigi Cozzi, Caroline Munro.
9	*Dossiers :* Le 8e Festival de Paris. Jules Verne à l'écran. *Entretiens :* Werner Herzog, J.L. Moctezuma.
10	*Dossiers :* Moonraker. Les 1001 nuits. La Fiancée de Frankenstein. *Entretiens :* Ralph Bakshi, Lewis Gilbert.
11	*Dossiers :* Le magicien d'Oz. Georges Franju. Rod Serling. *Entretien :* Ridley Scott.
12	*Dossiers :* Le 9e Festival de Paris. *Entretiens :* Ray Harryhausen, Piers Haggard, Nigel Kneale.
13	*Dossiers :* L'Empire contre-attaque. Star Trek. John Carpenter. *Entretiens :* Irvin Kershner, Robert Wise.
14	*Dossiers :* Le trou noir. *Entretiens :* Nicholas Meyer, William Lustig, Charles Kaufman.
15	*Dossiers :* Superman 2. Flash Gordon. *Entretiens :* Colin Chilvers, Michael Hodges, Terry Marcel, Alexandro Jodorowsky.
16	*Dossiers :* Le 10e Festival de Paris. Les effets spéciaux de L'Empire contre-attaque. *Entretiens :* Lucio Fulci, Robert Powell.
17	*Dossiers :* New York 1997. Le choc des titans. Vincent Price. *Entretiens :* John Landis, Ernest Borgnine, Donald Pleasence.
18	*Dossiers :* Les effets spéciaux de Star Trek. Le voleur de Bagdad. *Entretiens :* Desmond David, Michael Powell, Roger Corman.
19	*Dossiers :* Peter Cushing. Cannes 81. *Entretiens :* Ruggero Deodato, David Cronenberg.
20	*Dossiers :* Outland. Les effets spéciaux de Hurlements. *Entretiens :* Ray Harryhausen, David Hemmings, Joe Spinell, Oliver Stone.
21	*Dossiers :* Les loups-garous à l'écran. Les effets spéciaux d'Altered States. *Entretiens :* Roy Ashton, Jean Marais.
22	*Dossiers :* Le 11e Festival de Paris. Vincent Price à Paris. Les Aventuriers de l'Arche Perdue. *Entretiens :* Lucio Fulci, H. Ford.
23	*Dossiers :* Le Cinéma Fantastique Australien, Conan. Wolfen. Mad Max 2. *Entretien :* Georges Miller.
24	*Dossiers :* Le Dr Who. Wes Craven. Fire and Ice. *Entretiens :* Vincent Price, Meobius, René Laloux.
25	*Dossiers :* Cannes 82. Tom Burman. Evil Dead. L'épée sauvage. *Entretiens :* Don Coscarelli, Stephen King.
26	*Dossiers :* Blade Runner. Cat People. *Entretiens :* Ridley Scott, Philip K. Dick, William Sachs.

N° 1 à 21 : l'exemplaire : 17 F - N° 22 et suivants : 20 F. Frais de port (l'exemplaire) : France : 1,60 F. Europe : 3,30 F
Commandes : MEDIA PRESSE EDITION - 92, Champs-Elysées 75008 PARIS Abonnements : voir page 80

cinēflash

ECHOS DE TOURNAGE

Après plusieurs mois de recherches, les producteurs de *Sheena, Queen of the Jungle* ont enfin trouvé l'actrice idéale : Greta Blackburn. On murmure déjà que l'heureuse élue sera lancée prochainement comme le sex-symbol des années 80... La Nouvelle-Zélande accueille Tatum O'Neal et David Hemmings pour interpréter les rôles principaux de *Prisoners* que réalise Peter Werner à la demande du producteur Anthony I. Ginnane sur le plus grand plateau jamais construit dans ce pays... Les studios de Shepperton se préparent déjà pour *Dune* que David Lynch réalisera dès le printemps prochain... Bo et John Derek se font du souci pour *Eve and That Damned Apple*, un projet qui leur tient à cœur mais qu'Universal a mis en sommeil depuis dix mois. Fatigués d'attendre le feu vert, ils sont partis à la recherche d'un nouveau studio. Hemdale semble intéressé et le tournage devrait prochainement débuter en Nouvelle-Zélande... *Airplane II* est à peine sorti du laboratoire qu'un n° 3 est déjà en préparation chez Paramount... Le relief continue sa percée sur les écrans : le tournage de *Jaws III*, réalisé par Joe Alves, s'effectue en 3-D, Earl Owensby prépare *Tales of Terror* et les producteurs de *Vendredi 13* travaillent sur un ambitieux projet de S.F. qui donnera aux spectateurs l'impression que le film se déroule dans la salle, au-dessus de leurs têtes, grâce à la nouvelle caméra Sirius II.

CHANGEMENTS DE TITRES

Pour sa distribution aux Etats-Unis, *Cries in the Night* de William Fruet est devenu *Funeral Home. The Louisiana Swamp Murders*, dont le tournage en 3-D se poursuit actuellement, s'est changé en *Bayou. Stab* de Robert Benton a été retitré *Still of the Night. Bells* de Michael Anderson s'intitule maintenant *The Calling*, et *Dark Eyes* de James Polakof, après s'être successivement appelé *Demon Rage* et *Fury of the Succubus*, a opté pour *Satan's Mistress*. La palme des changements de titres revient toutefois au film d'Anthony Dawson présenté au festival de Paris 1980 sous le titre *Apocalisse domani (Héros d'apocalypse* en vidéo-cassette) et sorti récemment à New York sous le titre *Cannibals in the Streets* après être passé par *Savage Apocalypse, The Slaughterers, Cannibals in the City, Virus* et *Invasion of the Flesh Hunters* !

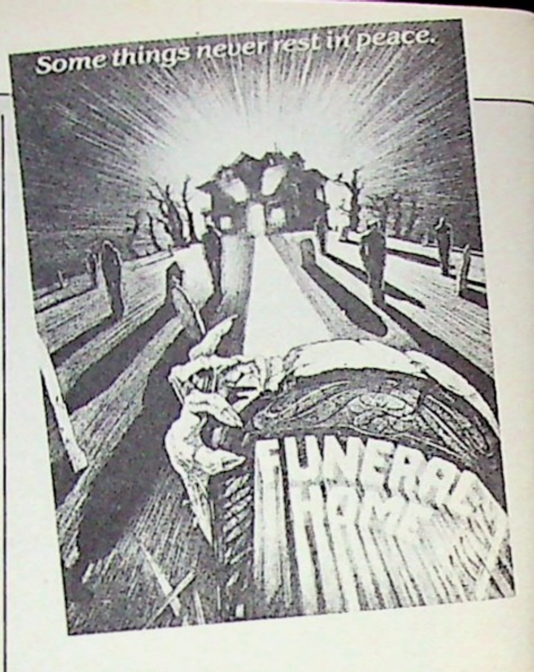
PROJETS, PROJETS

Jack Kirby, auteur de comic book, prépare *Captain Victory* (adapté d'une de ses créations) pour Forum Productions... Toujours dans le domaine de la B.D., DC a envisagé la production de *Green Lantern*... Costa Gavras se prépare à réaliser *Bug Jack Baron*, adapté du roman de S.F. de Norman Spinrad. Harlan Ellison s'est déjà attaqué au scénario... Salkind, producteur des trois *Superman*, a récemment annoncé deux projets déjà en développement : *Supergirl* (conçu dans le même esprit que *Superman)* et *Santa Claus* (conte féérique mettant en scène le Père Noël)... Nick Castle *(Tag)* s'oriente vers la S.F. : son prochain film, *Starfighters*, sera une combinaison de *La guerre des étoiles* et de *Tron* où un jeune garçon, passionné de jeux vidéo, finit par programmer de vraies batailles interplanétaires.

CRONENBERG TROP HERMETIQUE ?

A la suite d'une « sneak-preview » réalisée cet été, la sortie de *Videodrome* (initialement prévue pour octobre aux U.S.A.) a été repoussée jusqu'en février 83. Le dépouillement des bulletins distribués aux spectateurs a mis en évidence le fait que le public aimait bien le film mais qu'il n'avait pas *vraiment* compris l'intrigue ! Conenberg espère se rattraper par un nouveau montage...





MAUVAISES NOUVELLES POUR CARPENTER

Universal a fait savoir qu'il repoussait à une date indéterminée le tournage de *Firestater* (d'après le roman de Stephen King) devant débuter ce mois-ci au Tennessee sous la direction de John Carpenter. Il semblerait qu'Universal ait été quelque peu effrayé par l'ampleur du budget ($ 18 000 000) et ne souhaite guère prendre de nouveaux risques financiers suite à l'échec de *The Thing* cet été aux U.S.A.
Les projets de Carpenter se limitent donc maintenant à deux films à petit budget que lui et sa femme, Adrienne Barbeau, produiront d'ici peu sous l'égide de leur compagnie Hye White Bread : *Dare the Devil*, un film d'aventures et de romance d'après une idée originale de Carpenter, et *Mall Rats*, une comédie.

CENSURE A LA SUEDOISE

La commission de contrôle des films en Suède a interdit *E.T. - The Extra-Terrestrial* aux moins de 11 ans... Cette scandaleuse affaire est arrivée jusqu'aux oreilles de Spielberg qui a décidé de s'occuper personnellement de cette histoire : il a fait savoir que la limite d'âge pour son film devait être abaissée de 11 à 7 ans, et ceci sans la moindre coupe, sinon personne, en Suède, ne verrait *E.T.*
Mais il y a plus grave... Une loi suédoise interdit depuis le 1er août dernier la vente et la location de vidéo-cassettes au contenu violent. Les contrevenants s'exposent à six mois d'emprisonnement. Cette nouvelle législation destinée à protéger les mineurs d'un excès de violence frappe, du même coup, les adultes. Mais pour le gouvernement suédois, ceci relève d'une solution logique dans la mesure où la seule interdiction aux mineurs s'est révélée, comme pour l'alcool, inefficace dans la plupart des cas.

L'ITALIE DEVIENT LA TERRE DE PREDILECTION DE L'HEROIC-FANTASY

Il deviendra bientôt impossible de dresser une liste exhaustive de tous les films d'heroïc-fantasy, de barbares et autres peplums enfantés par *Conan* ou *La guerre du feu* en Italie. Après l'extinction des « westerns-spaghetti », nos voisins transalpins semblent avoir trouvé un nouveau filon cinématographique. Aux titres déjà cités dans notre Cinéflash du n° 26, viennent s'ajouter *Gunan n° 2 - The Invincible Sword* (de Michel E. Lemick, avec Peter McCoy), *Orion the Warrior* (avec Miles O'Keeffe et Lisa Foster), *Attila, Ennemy of God, Condor Suite* (avec Miles O'Keeffe et Barbara Bouchet), *Thor, the Conqueror* (de Tonino Ricci), *Hercules in Bluejeans* (sous la direction d'Antonio Margheriti), *Seven Magnificent Gladiators* (de Bruno Mattei, avec Lou Ferrigno), *The World of Yor* (d'Antonio Margheriti), *Master of the Word* (de Dirk Morrow) et *Throne of Fire* (de Franco Prosperi). Même si certains de ces titres ne restent qu'à l'état de projet, gageons néanmoins que la saturation est à craindre !

MOORE WANTS MORE

Roger Moore a fini par céder et a signé le contrat de son sixième James Bond : *Octopussy*. Il empochera un coquet cachet de $ 4 000 000, soit $ 1 000 000 de moins que celui demandé par Sean Connery pour le remake d'*Opération tonnerre*. Mais ce « jeu de poker » avec Albert Broccoli a failli lui coûter sa place ! En effet, la production était à deux doigts d'engager un nouvel acteur (on a parlé de James Brolin) mais tout rentre dans l'ordre et les deux parties se déclarent satisfaites. Le tournage d'*Octopussy* a donc pu démarrer avec Maud Adams, déjà « James Bond Girl » dans *L'homme au pistolet d'or*, et Louis Jourdan dans le rôle du méchant Prince Kamal Khan. Quant aux frères Bogdanoff qui devaient incarner de fielleux jumeaux, leur bout d'essai n'a pas été jugé satisfaisant !...

ACCIDENT SUR LE TOURNAGE DE TWILIGHT ZONE : 3 MORTS

Nuit dramatique que celle du 22 au 23 juillet dernier. John Landis et son équipe se trouvent dans la région d'Indian Dunes Park (au nord de Los Angeles) et espèrent achever avant l'aube le tournage de l'ultime scène qui conclura le premier segment de *Twilight Zone*. Il est 2 h 30 du matin. La scène en question qui sera filmée d'hélicoptère est interprétée par Vic Morrow, ce dernier devant s'enfuir d'un village en flammes puis courir au milieu d'un champ de mines avec deux enfants dans les bras. C'est alors que survient la tragédie. Défaillance technique ou humaine ? L'hélicoptère s'écrase et explose, tuant sur le coup Vic Morrow et les deux enfants (d'origine vietnamienne) âgés de 6 et 7 ans...
L'enquête sur les causes de l'accident met aussitôt en relief deux irrégularités punies par la loi californienne sur le code du travail : 1) 18 h 30 constitue l'heure limite après laquelle il est interdit de faire travailler des enfants sur un plateau de tournage. 2) Il n'est pas permis d'exposer des mineurs à des situations dangereuses, hasardeuses



ou risquées (cascades, explosifs, etc.). Sont déclarés responsables de l'accident le réalisateur John Landis, George Folsey Jr et Dan Allington de la production ainsi que la firme Warner Bros. Le syndicat des acteurs se met lui ausi de la partie, déclarant que le nombre de comédiens accidentés sur les lieux de tournage (80 en 1981) indique une nette augmentation par rapport à celui de l'année précédente (trois morts récemment sur le tournage de *Birds of Prey 2* en Arizona, acteurs ou cascadeurs blessés aux yeux, perte de conscience, etc.).
Pour en revenir au sort de *Twilight Zone*, malgré les procès en cours (les parents de l'un des enfants tués intentent une action judiciaire et demandent $ 200 000 000 de réparation) et le choc psychologique dont l'équipe se remet peu à peu, Warner Bros qui avait, un moment, envisagé de suspendre le tournage a décidé de le poursuivre. Toutes les scènes nécessitant l'acteur principal, Vic Morrow, ayant été réalisées, le sketch de John Landis est officiellement déclaré complet et fera, comme prévu, partie du film. Seuls les passages où apparaissaient les enfants vietnamiens seront éliminés au montage.
Le second segment a débuté le 27 septembre sous la direction de Joe Dante aux studios de Burbank. Ce sera ensuite le tour de George Miller qui laissera, pour finir, la place à Steven Spielberg. Le film devant à l'origine sortir sur les écrans américains au début du printemps 83 ne sera vraisemblablement pas distribué avant l'été.

Nombre d'entrées sur Paris et sa Périphérie des films fantastiques sortis du 01.01.82 AU 30.06.82

1.	La folle histoire du monde	606 000
2.	Conan, le barbare	368 000
3.	Mad Max	335 000
4.	Blow Out	238 000
5.	Bandits, bandits	182 000
6.	Les fantômes du chapelier	160 000
7.	Wolfen	148 000
8.	Massacre à la tronçonneuse	139 000
9.	Les maîtres du temps	139 000
10.	Le droit de tuer	138 000
11.	Elle voit des nains partout	133 000
12.	Venin	115 000
13.	L'incroyable alligator	71 000
14.	Incubus	65 000
15.	Halloween II	62 000
16.	Maniac	60 000
17.	Les guerriers de l'apocalypse	60 000
18.	Le tueur du vendredi	45 000
19.	Les voisins	42 000
20.	Happy Birthday	40 000
21.	La ferme de la terreur	39 000
22.	L'archer et la sorcière	37 000
23.	Terreur à l'hôpital central	35 000
24.	La dernière vague	35 000
25.	La fantôme de Milburn	33 000
26.	La galaxie de la terreur	33 000
27.	La maison près du cimetière	28 000
28.	Anthropophagous	27 000
29.	Carnage	23 000
30.	The Mafu Cage	22 000
31.	Cannibal Ferox	22 000
32.	American Pop	22 000
33.	Les tueurs de l'éclipse	21 000
34.	Cauchemars à Daytona Beach	19 000
35.	Litan, la cité des spectres verts	16 000
36.	Meurtres à la St-Valentin	15 000
37.	Les secrets de l'invisible	11 000
38.	Blue Holocaust	6 000
39.	Ilsa, la tigresse du goulag	3 000
40.	L'avion de l'apocalypse	2 000
41.	La louve se déchaine	2 000

Gilles Polinien

LES PROCHAINES SORTIES EN FRANCE

OCTOBRE

- *Piranha II - Les tueurs volants* de James Cameron (Italie).
- *Deux heures moins le quart avant Jésus Christ* de Jean Yanne (France).
- *Alien* (reprise) de Ridley Scott (U.S.A.).
- *Britannia Hospital* de Lindsay Anderson (G.-B.).
- *Le dragon du lac de feu (Dragonslayer)* de Matthew Robbins (U.S.A).
- *Poltergeist* de Tobe Hooper (U.S.A).
- *Star Trek II - la colère de Khan* de Nicholas Meyer (U.S.A.).

NOVEMBRE

- *The Thing* de John Carpenter (U.S.A).
- *Mutant* de Allan Holzman (U.S.A.).
- *The Pirate Movie* de Ken Annakin (Australie).
- *Comin'At Ya* de Ferdinando Baldi (U.S.A).
- *Fighting Back* de Lewis Teague (U.S.A.).

LES PROCHAINES SORTIES AUX U.S.A.

OCTOBRE

- *Endangered Species* de Alan Rudoph.
- *Creepshow* de George A. Romero.
- *Android* de Aaron Lipstadt.
- *Pranks* de Jeff Obrow.
- *Midnight* de John Russo.
- *The Calling* de Michael Anderson.
- *Halloween III* de Tommy Lee Wallace.

LE FILM DU MOIS

La marque du diable de Michael G. Armstrong

Gardé dans la mémoire collective depuis 1972 comme l'un des sommets du film horrifique, *La marque du diable* semblait condamner à souffrir de notre déception et de la comparaison avec les récents exploits du « gore », à l'occasion d'une diffusion innattendue. Huitième numéro de la collection « Les films que vous ne verrez jamais à la TV » dirigée par René Chateau (4, bd Montmartre, 75009 Paris), l'œuvre de l'obscur Michaël G. Armstrong est en effet typique d'une époque. Néanmoins, au-delà de ses excès de zooms et de ses tourments de western-spaghetti mal digéré, *La marque du diable* est un film fascinant et complexe, sans âge quant à sa violence ni gratuite, ni suggestive, ni graphique mais en fait extrêmement réfléchie et épurée.
Dès sa sortie ou plutôt ses premières projections, la critique de l'époque avait remarqué son analyse des mécanismes fascistes, de l'embrigadement du peuple par le biais de ses bas instincts. Libérer les pulsions de la masse pour mieux les drainer et les contrôler... Le pouvoir a livré les rênes de cette « responsabilité » à des illettrés, mécréants, aventuriers libérant leurs fantasmes lubriques et sanguinaires au cours de génocides en règle. Le contexte en a subi l'imprégnation cauchemardesque, et la psychose de la dénonciation circule dans la petite ville, alimentée par la révélation des secrets d'alcove tournés en actes sorciers. D'où l'étrange passivité, la résignation masochiste des soi-disants possédés à l'annonce des sévices qui vont leur être infligés. La torture est devenue une réalité quotidienne. Puisqu'il ne cesse de mettre en évidence la vilénie de l'époque bien plus que les scènes de brutalité, le film de Armstrong n'est pas une invitation sordide au voyeurisme. Nulle complaisance : l'horreur est ici appliquée dans toute sa portée négative et seuls les personnages sur l'écran s'en délectent. Car les figures les plus supportables du récit ne sont toujours que les moins cruelles. Udo Kier arbore un regard angélique que rien ne peut affecter dans ce dédale d'agonie. Comme les bourreaux, il est conscient de la fameuse « limite de sécurité » et, en tant que noble, il accepte tacitement que toute arrestation soit quasi-irréversible. Relaxer le suspect serait une manière d'avouer ses torts et d'en imputer la faute au pouvoir en place. Pris dans ce processus absurde, ce héros est un être abusé, à la botte de l'église puissante, enrichie et d'une tyrannie obscurantiste. L'inquisition, état dans l'état, fera l'erreur de pousser son potentat jusqu'aux salons aristocratiques après avoir en toute impunité massacré paysans et villageois.
Avec style, Armstrong refuse de se plier aux règles du film en costumes. La photo est banale, la direction artistique inexistante... Le cadre n'est empli que par la douleur saisie au cœur de son dégagement par une caméra clinique. *La marque du diable,* film infernal aux images de documentaire, d'une sobriété traumatisante, brise tout moment calme par sa mise en parallèle avec des images menaçantes (l'arrivée d'Herbert Lom pendant le flirt d'Udo Kier). Comme consciente de ses lourdeurs, la réalisation charge ses élans buccoliques et les assomme sous le coup de massue d'un réalisme crû. Sublime expérience dans l'implacable, *La marque du diable* procède d'une linéarité absolue qui n'a d'égale que la force de pénétration de ses rares effets de mise en scène : le grand inquisiteur parcourant les couloirs immenses du château suivi en travelling incisif, Albino énonçant lentement les chefs d'accusation à l'encontre d'une fille qui s'est refusée à lui... L'impact du film réside essentiellement dans ces portraits de fous boursoufflés par la haine et le désir, galerie dominée par la performance de Reggie Nalder totalement démesuré dans le port obscène de sa laideur... Enfin redécouvert, *La marque du diable* est un film de caractère, vertu suffisamment rare pour le propulser parmi les fleurons d'un genre qui s'est rarement affranchi de la sorte des lois contraignantes du bon goût et de la morale. En VO (sous-titres quasi illisibles, hélas !) et duplication excellente...





Herbert Lom, sadique Inquisiteur : le reflet d'une époque où le fanatisme et l'ignorance étaient au service de la plus cruelle intolérance...

NOUVEAUTÉS

Alertés par le réveil des dieux de la guerre au box-office, les éditeurs vidéo font la part belle depuis la rentrée aux envoûtements médiévaux, aux glaives brandis et aux vapeurs de sang frais. Une fois n'est pas coutume, Warner crée l'événement avec le monumental **Excalibur** qui, grâce à la sobriété de son format du projection, a échappé au « pan and scan ». Avec **Le roi Arthur,** Jacques Canestrier nous en présente la version dessin animé à la japonaise. VIP fait preuve de bon sens en diffusant le très estimable **Cercle de fer (Silent Flute),** le premier « Sword and Sorcery » des seventies sur un scénario original de Bruce Lee ! Le même distributeur a d'ailleurs acquis les droits vidéo de **Fire and Ice** de Bakshi et Frazetta dont on ne peut qu'espérer qu'il soit supérieur au **Seigneur des anneaux.**

suite page 71



LUCIO FULCI :

Au service secret de sa Majesté le Fantastique...

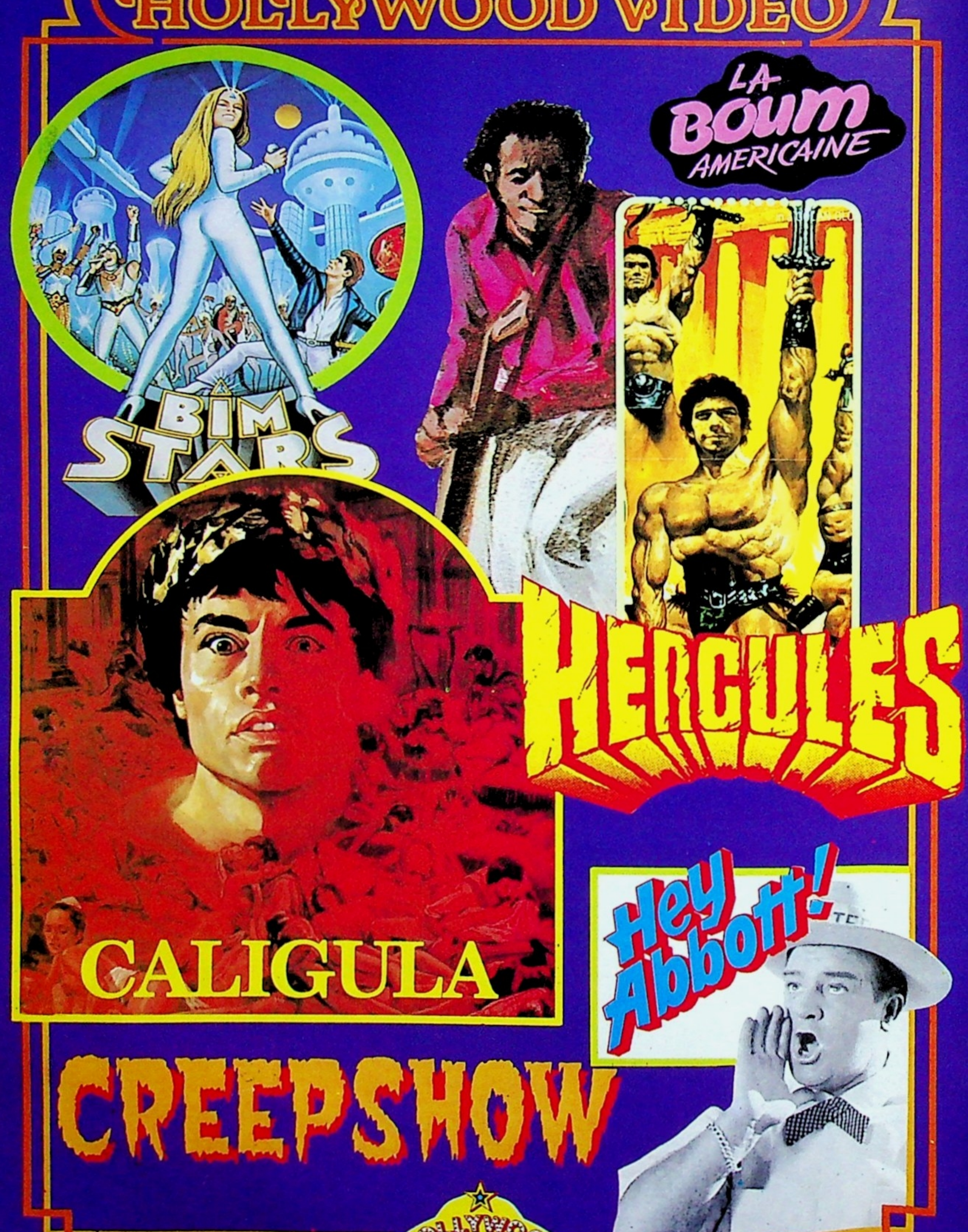
Voilà pour ravir l'amateur de cinéma italien, trois films de Lucio Fulci au catalogue Scherzo (50 Champs-Elysées - 75008 Paris) en VF et duplication parfaite : *Le chat noir* dont la sortie-salles est imminente, *Le retour de Buck le loup (Croc Blanc* à l'origine) rebâptisé pour la vidéo *Les aventuriers du Grand Nord*, et l'inédit *Luca il contrabandière* dont le titre français n'est pas encore déterminé.

C'est dans ses films de commande aux budgets restreints et parfois en marge de son activité de faiseur d'effroi que Fulci a évité à sa filmographie de suivre un parfait decrescendo. *Luca...*, *Le retour de Buck le loup* et *Le colt cantarono la morte e fu tempo di massacro (Le temps du massacre* dont nous reparlerons plus à propos), réalisations en apparence non fantastiques de Lucio Fulci transportent avec bien plus de conviction que *L'au-delà* les obsessions de leur auteur.

Le ton général du *Retour...* devient rapidement très sombre et le récit ne va plus aller sans rompre délibérément avec les shémas moraux et d'autocensure du film pour enfants. Les visions cruelles se mettent à affluer (le museau du chien réduit en bouillie ; la mort d'un traitre cisaillé par les patins d'un traîneau) avec cependant une justification de la part du scénario, ce à quoi Fulci nous a depuis totalement deshabitué. Sans doute devait-il ici redoubler d'attention pour ne pas transformer radicalement un film « tout-public » en aventure brutale. Le péril des foules déchaînées, écumantes, prêtes à tout pour satisfaire leur goût du lynch sert pourtant de toile de fond à l'histoire plus encore que dans *Béatrice Cenci, Non si sevizia un paperino, Frayeurs* ou *L'au-delà*. Son illustration est ici surprenante puisque dirigée contre le chien-vedette. La scène où l'animal regarde s'avancer la troupe haineuse avant de fuir entre deux colonnes de badauds le frappant tel une sorcière du Moyen-Age, atteint une sauvagerie terrible. En cela, on peut croire que le film est marqué par le western-spaghetti et ses conventions violentes mais, avec le sens du bizarre et du baroque, c'est le côté « serial » qui l'emporte. *Le retour...* se termine à ce titre sur le suspense d'une course de traîneaux dans laquelle Fulci a investi tout son savoir-faire jusque dans les prises de vues aériennes, pour un Ben-Mur des glaces qui ne manque pas de punch.
Réitérés dans *Luca il contrabandière* à l'occasion d'une course de gros hors-bords, ces plans d'hélicoptère semblent moins percutants. Il est vrai que cette œuvrette peu connue, éclipsée sans doute par les films de morts-vivants qui l'encadrent dans la filmographie de Fulci, est réalisée avec infiniment plus de sobriété que ce que l'on attend d'ordinaire du cinéaste.
Cependant *Luca...* est incontestablement violent et cruel, car il s'agit d'un des derniers « polars » italiens.
Mais il est aussi le moins réactionnaire en évitant l'apologie de la répression policière en réponse à la montée du terrorisme et de la délinquance qui était l'apanage de cette série de productions assez inquiétantes.
Quand le sang va jusqu'à souiller la couche familiale du héros, un incroyable processus horrifique est définitivement enclenché. Le corps d'un homme de main est projeté à travers la fenêtre de son « boss » non sans avoir été au préalable ébouillanté. Le visage parfait d'une passeuse de drogue est décapé au bec de gaz. Une balle est tirée à bout portant dans une bouche grande ouverte par la terreur. La police identifie les restes tuméfiés des victimes d'un explosif... autant de visions abominables qui ne constituent que le hors-d'œuvre d'une hécatombe délirante.
Dans ce bain de sang, Fabio Testi retrouve le masochisme des « tireurs d'élite » auxquels le cinéaste fait référence plutôt lourdement par le biais d'un téléviseur allumé. Western maquillé donc, *Luca...* signifie effectivement le retour au héros dégagé des contraintes de la loi et affrontant l'adversité sur le terrain de la justice expéditive, en toute quiétude.
Dans *Le chat noir*, une semblable présence s'applique à respecter un moralisme appliqué, accusant en d'implacables prises de vue en plongée les personnages qui « doivent » mourir. Pareillement, les figures négatives de *Luca...* sont enfoncées à plaisir dans leur lourdeur physique et morale, le méchant Marcel Bozzuffi finissant dans les sacs poubelles éventré à coups de révolver par le héros. A ces punitions intempestives répond la claustrophobie infernale des décors et des ambiances se refermant sur les victimes désignées : l'obscurité de l'emmurement sur Mimsy Farmer *(Le chat noir)*, le feu sur l'infirme du *Retour...* Les univers de Fulci sont toujours les expressions « en mouvement » de ses délires.
Ainsi, le cinéaste ne filme des animaux que dans le cadre de ses désirs spectaculaires, quitte à leur conférer des raisonnements invraisemblables.
Ses films y gagnent un dynamisme de mise en scène certain : l'attaque de l'aigle notamment dans *Le retour...* annonce les colères redoutables du *Chat noir*.






HOLLYWOOD VIDEO
BIM STARS
LA BOUM AMERICAINE
HERCULES
CALIGULA
Hey Abbott!
CREEPSHOW
HOLLYWOOD

HOLLYWOOD VIDEO





« L'au-delà » : le regard d'outre-tombe...

Et Fulci sait d'autant mieux filmer les bêtes qu'il ne se sent pas obligé de les martyriser en direct comme le font Lenzi ou Deodato, ayant recours a toute l'astuce du montage et du truquage pour rendre au mieux la sauvagerie de ces contextes.

Les animaux, leurs crocs, becs, griffes et serres participent à ces symphonies de la chair meurtrie qui électrisent *Le chat noir* bien entendu mais aussi *Luca il contrabandière*. Cette fascinatiion y vire à une imprégnation de la réalité par une sur-réalité : celle du ang. Le gore de Fulci est plus que du gore : un instinct païen, une énergie vitale...

Ce qui nous amène à parler précisément de *L'au-delà* et de *La maison près du cimetière*, deux des nouveaux titres de South Pacific Vidéo (c/o RCV, 255, rue Galliéni, 92100 Boulogne-Billancourt), une collection pratiquant l'ambiguïté pour politique commerciale puisque distribuant aussi bien des films « restaurés » (*Zombi 2, Alien 2)* que coupés *(La Paura, La montagne du dieu cannibale)* avec parfois des méthodes publicitaires scandaleuses (les affichettes pour vidéo-clubs vantant la version « intégrale » de *Frayeurs)*. La question ne se pose heureusement plus avec *L'Aldilà* et *Quella villa accanto al cimetero* qui furent parmi les premiers films à bénéficier du changement de régime.

Déceler une cohérence sous les flots de tripes que Fulci ne cesse depuis quatre ans de déverser place l'homme de bonne volonté dans la défroque du prêtre païen guettant une prédiction dans le cœur palpitant d'un animal fraîchement immolé. Mais le Grand-Guignol ne serait-il pas effectivement le transfuge camouflé en divertissement illusoire des célébrations barbares qui ont parsemé notre histoire ?

Mise en scène horrifique au délire pertinent, *L'Aldilà* est une suite de *La Paura* tout autant au niveau de son idée de base que de sa gamme de matières putréfiées servies par un travail esthétique obsessionnel et une palette de couleurs ruisselantes. Avec ses éclairages contrastés, ses teintes souvent rivées au gris et à l'ocre, ses maquillages boursoufflés et multicolores, les images de ces films s'apparentent tableaux macabres, scellés par la rigidité contemplative de cadrages sentencieux (la momie crucifiée de *L'aldilà*, le cadavre errant du village de *Zombi 2*, les corps sous les flashes dans *Luca...* et *Il gatto nero)*. Le talent de Fulci réside aussi dans la transmutation de cet art pauvre en baroque décomposé où se donne à corps perdu le fabuleux chef-opérateur Sergio Salvati.

Fulci a le don de filmer l'acte extrême et convulsif (l'explosion crânienne de la fillette de *L'Aldilà)* le décor innomable (le labo-dépotoir de *Quella villa...)*. Les visions relèvent assurremment d'un subconscient libéré au rythme pulsatif de l'hémoglobine s'échappant de trachées artères révélées. La folie, disons la phobie du rouge, finit par créer un monde de pure imagination, un océan souterrain rougeoyant qui, dans ses irruptions symboliques, vient affleurer la surface de notre monde, noyant d'écarlate la cave ondée de *L'Aldilà* ou jaillissant des fissures d'une plaque tombale dans *Quella villa...*

Comme si cet écoulement qui jusqu'à *La Paura* traduisant l'agonie et la damnation (la fille « vidée » par la bouche) avait fini par devenir le système artériel d'un sous-univers maléfique. Cette notion organique semble servir les lois d'existence les plus viles : moisissure, dégradation microbienne, décomposition accélérée... Les éléments touchés par le mal sont voués à une totale liquéfaction, un retour à la matière originelle au détail près qu'elle serait désormais viciée. Fulci donne ainsi la plus saisissante des visions du mal et de la nature de sa victoire : un monde rétrogradé, réunifié, réduit à sa plus simple composition et donc à l'éternité, mais empuanti par des humeurs hideuses, quintescence de ce qui aurait été la déchéance spirituelle de l'homme sur terre.

On se prend parfois à rêver d'un Fulci débarrassé des impératifs de trois tournages minimum par an, et nanti de la visualité épurée d'un Tarkowsky, mais c'est aussitôt pour comprendre que l'apport de Fulci est d'autant plus sympathique qu'il s'est tenu à l'écart de toute prétention.

Christophe Gans

HIT PARADE

1 - Goldfinger (Warner)
2 - Bons Baisers de Russie (Warner)
3 - Rencontres du troisième type (GCR)
4 - Rollerball (Warner)
5 - La guerre du feu (RCV)
6 - Carrie (Warner)
7 - Le loup garou de Londres (Polygram)
8 - La peau (GCR)
9 - Frissons (Hollywood)
10 - La soupe aux choux (Universal)
11 - Le droit de tuer (Hollywood)
12 - Week-end sauvage (Hollywood)
13 - La vie de Brian (Thorn Emi)
14 - Malévil (GCR)
15 - Elle voit des nains partout (GVP)
16 - Derrière la porte verte (VIP)
17 - Carnage (SVP)
18 - Fondu au noir (VIP)

NOUVEAUTÉS

Suite de la page 64

Au rayon des chefs-d'œuvre, Thorn Emi frappe dur avec le pulvérisant **Chiens de paille** de S. Peckinpah et le bouleversant **Elephant Man** de D. Lynch. Mais gare au « pan and scan » ! Si c'est le cas les amateurs de romantisme ténébreux pourront-ils se consoler avec la version des **Hauts de Hurlevent** de Robert Fuest (RCV) ou encore l'adaptation par Bunuel du **Moine** (VIP) ? Une chose est sûre ; ils ne le pourront devant **Le scarabée d'or** d'après Edgar Poe, l'un des épisodes pourtant les plus regardables de la piteuse série TV : Histoires extraordinaires, absurdement distribuée par Cinéthèque. Grand thème du romantisme plus distinctement germanique, la recherche d'absolu est le dénominateur commun des étranges **Aguirre, la colère de Dieu** de W. Herzog (AM Vidéo), **Malher** de K. Russel (VIP) et **More** de B. Schrœder (RCV), trois œuvres d'exception où la musique d'expression fantastique joue un rôle essentiel. Plus timide, **Belle** est le moins attachant des films d'amour-fou du belge André Delvaux (RCV).
L'amour-fou devient abusivement folie sensuelle dans **Le dépravé** de M. Dallamano (VO chez Cinéthèque) inspiré du *Portrait de Dorian Gray*. La vérité historique est pareillement malmenée dans **Les folles nuits de Caligula** de R. Montero (VIP). Et c'est encore à Gérard Damiano de sauver le mariage onirisme/débauche avec **Waterpower** et **Fantasy,** les deux nouveaux titres de Vidéorama.
Inédit pour des raisons sans doute discutables, **Cries in the Night** de W. Fruett est une adaptation déclarée... et réussie de l'archétype **Psychose** (Scherzo). Les amis de la camisole de force pourront se mettre sous la dent **Vendredi 13** de S. Cunningham (Warner) et **Happy Birthday** de J.L. Thompson (GCR), deux « Hamburger films » qui nécessitent une solide digestion. Plus proche du genre « complot de famille », **The Cat and the Mouse** de D. Petrie voit enfin le jour en France sous le titre **Pris au piège** (Thorn Emi). Toujours friand d'exhumation, VIP déterre **Le détraqué (The Mad Bomber),** l'un des rares films « sérieux » de Bert I. Gordon, et réconcilie la démence et le far-west avec le flamboyant et insolite **Brutes dans la ville.**
La science-fiction n'est guère favorisée avec **Chroniques martiennes** de M. Anderson, condensé de la série TV traitreusement tirée de Ray Bradbury (Sunset) et **Spiderman, l'homme araignée** hilarante réalisation d'E.W. Swackhamer (GCR). Plus sympathique, **Bomber X,** série japonaise de marionnettes futuristes, en est à son deuxième volume. **Gatchaman (La bataille des planètes** à la TV) fait son entrée chez les Productions Jacques Carrestrier avec une aventure (qui ne sera sûrement pas la seule) intitulée : **Le combat des galaxies.** Mais ce sont **Les vengeurs de l'espace (Space Firebird)** chez Cartoon Vidéo et **Galaxy Express 999** chez Carrestrier qui se partagent la palme du meilleur dessin animé de la saison.
En direct des studios nippons département trucages, VGC sort l'inédit **Legend of Dinosaurs and Monster Birds (Les monstres de la préhistoire)** de J. Kurata, Topodis le très classique **Invasion, planète X** de I. Honda et LVP le conventionnel **Cataclysme Force 7.9.** Pour rester dans l'exotisme, **L'implacable Ninja** va pouvoir faire rire à nouveau les foules grâce à GCR, **Dr No** se débat avec le « pan and scan » chez Warner et **Casse-tête chinois pour le judoka** de M. Labro restera à jamais comme l'un des plus amusants émules français de James Bond (Cinéthèque). Trois films inclassables mais pas des moindres : le fascinant **Ostra** de P.P. Pasolini (VIP), le désormais célèbre **Diva** de J.J. Beneix (Polygram) et le délirant **Femmes criminelles** de T. Ishii (Scherzo).
Enfin, chez MPM à signaler la triomphale réapparition de l'inquiétant héros de **Messe Noire** d'Eric Weston.

Errata

Dans le N° 3 de ce magazine video, à la page des nouveautés, *Slithis, Haunting of Julia, I Drink Your Blood* et *Demented* ont été par une erreur de composition attribuée à Hollywood, de même qu'une partie de la liste annoncée pour VIP. Les prochaines éditions de « Vidéo Fantastique » feront le tri.

le petit écran fantastique

Grâce à la nouvelle périodicité de l'Ecran Fantastique, il nous est désormais possible d'annoncer les diffusions de films, de séries ou de dramatiques relevant du genre, prévues sur nos trois chaînes nationales. Pour faciliter la tâche du vidéophile souvent aux prises avec la durée exacte des films, (compte tenu du défilement 25 images/seconde sur le petit écran et des problèmes posés par la standardisation des cassettes à 2 ou 3 heures), nous tenterons de lui fournir un minutage précis. Ou du moins de lui indiquer une fourchette de durée lorsque le doute sera permis. Comparativement au mois de septembre qui fut relativement prolifique (« Le magnifique », « Galactica », « La bataille de l'espace », « Bugs Bunny Superstar », « Soupçons »), le mois d'octobre s'avère assez avare en diffusions mais néanmoins plus intéressant grâce à la présence de trois œuvres rares avec en prime le relief à domicile ! Cette liste est évidemment fournie sous toutes réserves de changement de dernière minute.

— Le 4 octobre à 20 h 35 sur TF1 : **La cinquième victime** de Fritz Lang *(While the City Sleeps)*. USA. 1955. NB. VF. Avec : Dana Andrews, Rhonda Fleming, Vincent Price, Ida Lupino, Thomas Mitchell, George Sanders, Sally Forrest. Durée TV : 96 mn.

Animé avec une certaine audace par P.A. Boutang (qu'on se rappelle le débat au vitriol qui suivit « L'auberge rouge » au mois d'août !), le ciné-club de TF1 peut enfin nous présenter « While the City Sleeps », annulé le 31 mai dernier en raison du décès de Romy Schneider. Avec cette œuvre, l'émission rend hommage non seulement au Fritz Lang de la période américaine mais aussi au deuxième père du « psycho-killer », l'autre étant bien entendu le Hitchcock de « Psychose ».
Tourné en 55 entre le prodigieux « Monfleet » et l'énigmatique « Beyond a Reasonable Doubt », « La cinquième victime », plutôt que de ménager une référence à « M le maudit », semble couper les ponts avec la démonstration psychologique et pathétique de Peter Lorre. La vedette, le tueur fou, devient le prétexte à une étude de mœurs à laquelle il confère un relief brutal. C'est donc non sans humour que Lang accumule les clichés freudiens sur le dos d'un maniaque grimaçant, après avoir sept ans auparavant emboîté le pas à Hitchcock lors de la vogue des suspense « psychiatriques » (« Secret Beyond the Door »/« House by the River »). Cette auto-critique, cette course à l'épuration des thèmes et du style, chaque film remettant en question le ou l'un des précédents, imprègnent donc en filigrane cette réussite du film noir.
A noter que les 2 prochains « Ciné-club de TF1 » seront consacrés à « La splendeur des Ambersons » suivi d'une interview inédite d'Orson Welles, et à « La belle et la bête » de Jean Cocteau agrémenté d'une série de témoignages filmés.

— Le 7 octobre à 15 h sur A2 : **Terreur au 40e étage** de Jerry Jameson *(Terror on the 40th Floor)*. USA (1974). VF. Avec : John Forsythe, Lynn Carlin, Anjanette Comer, Don Meredith, Joseph Campanella. Durée TV : 93 mn.

Au dernier étage d'un gratte-ciel en feu, un groupe de personnages de conditions, de mœurs et d'apparence hétéroclites vont vivre le cauchemar de l'attente et maudire à tous vents les risques engendrés par l'hypertrophie urbaine...
Au détail près qu'il n'y a plus aucune tête d'affiche et que de cent figurants nous sommes passés à sept, « Terreur au 40e étage » est un remake indécent de « La tour infernale » de Irwin Allen et John Guillermin dont on ne retrouvera pas bien entendu la démesure visuelle et horrifique. Mais Jerry Jameson, qu'un long et dur labeur à la TV a pu amener au grand écran (« Starflight One » dont les effets spéciaux ne seront signés pas moins que par John Dykstra), se tire honnêtement de cette séquelle grâce à un bon travail de découpage et une direction d'acteurs perceptible.

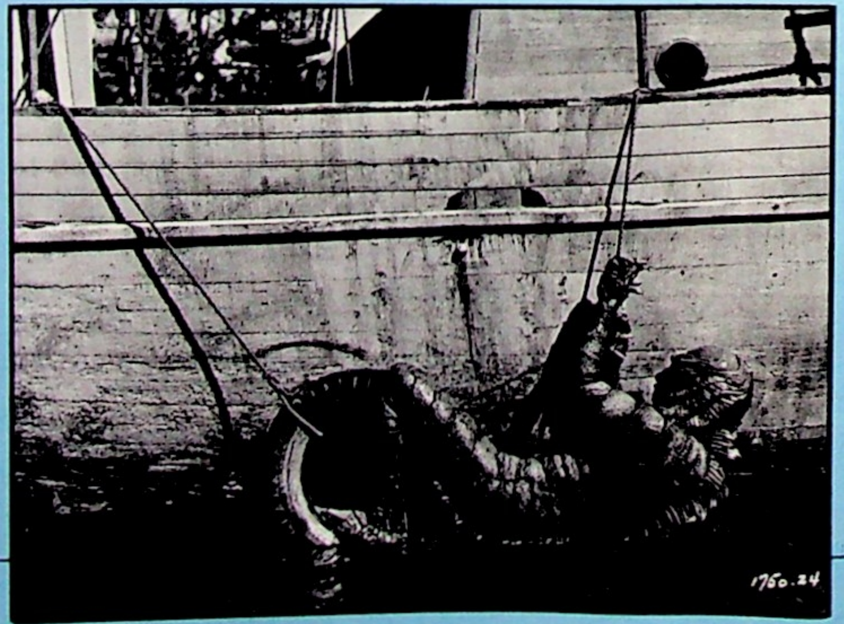
— Le 19 octobre à 20 h 50 sur FR3 : **La créature du lac noir** de Jack Arnold *(The Creature from the Black Lagoon)*. USA (1954). NB. Avec : Julie Addams, Richard Carlson, Richard Denning, Ricou Browning. Durée TV : 76 mn.

Le coup d'éclat de « La dernière séance » sera-t-il un coup de génie ? Ou comment passer dans sa copie d'origine en relief l'un des chefs-d'œuvre du cinéma fantastique... Tel est le pari de l'une des meilleures émissions actuelles du petit écran français. En attendant « Le septième voyage de Sinbad », « Le cauchemar de Dracula », « Jack, le tueur de géants » et beaucoup d'autres merveilles délectables, Eddy Mitchell, devenu le rocker favori des cinéphiles, s'apprête à marquer l'histoire de la télé française d'une double audace : la reconnaissance du 3-D et du fantastique à une heure de grande écoute. Il va y être aidé par la qualité exceptionnelle du film d'Arnold tant au niveau de sa réalisation que de sa mise en pratique du relief. Avec « Le météore de la nuit », « The Creature from the Black Lagoon » est le film qui relança les studios Universal, alors défaillants, et décida du même coup de leur politique pro-fantastique, politique qui continue à faire ses preuves, aujourd'hui plus que jamais (« E.T. », « Star Trek II », « Cat People », « The Thing »). La grande idée de Jack Arnold fut tout d'abord d'amplifier l'impact du relief grâce aux prises de vues sous-marines du fait même de la suspension irréelle des corps et des objets en milieu aquatique. Son intelligence lui conseilla le dépassement du gadget par une mise en scène à l'arraché favorisant l'action et l'érotisme. Venu du documentaire, l'Arnold en a tiré la perception aigue des atmosphères naturelles, particulièrement importantes ici pour la crédibilité du monstre. Enfin et surtout, en pleine période de guerre froide, il fit de l'« Autre » un personnage marqué par la souffrance et la passion, tout le contraire des « Etrangers » destructeurs et décervelés que l'on donnait en pâture aux héros en uniformes de l'époque. Arnold, dont on attend un retour aux écrans avec un remake du « Monde Perdu » a contribué grandement à restaurer l'amour fou, le sens de l'inconnu et de son trouble attrait, tout ce qui a fait et continue à faire la puissance du cinéma fantastique. Un classique, et une date cruciale dans l'histoire du genre !

— Le 31 octobre à 22 h 30 sur FR3 : **La main noire** de Richard Thorpe *(The Black Hand)* USA. 1949. NB. VO. Avec : Gene Kelly, J. Carol Naish, Marc Lawrence, Teresa Celli. Durée TV : 89 mn.

C'est au cours d'un cycle regroupant un film de V. Minelli (« The Clock ») et deux d'Anthony Mann (« Le grand attentat » et « Incendie de frontière ») que Patrick Brion nous propose le rarissime « Black Hand » réalisé par l'un de ses metteurs en scène fétiche, le plus que prolifique Richard Thorpe. Thorpe est en effet le seul réalisateur américain dont le nombre de films programmés sur le petit écran français peut rivaliser avec celui des rediffusions des éternels Gilles Grangier ou Jean Girault. Des époustouflants « Prisonnier de Zenda » et « Perle noire » aux médiocres « Chevaliers de la table ronde » et « Tondelayo », Thorpe ne risque pas d'être oublié. Etouffé par la monumentalité de cette filmographie, « La main noire » était invisible depuis longtemps. Son thème devrait ravir les amateurs de mystère : dans le New York du XIXe siècle, Gene Kelly venge la mort de son père tué par une société secrète. « La main noire », ancêtre occulte de la mafia. Du rythme, des grands sentiments, des décors de studio baroques et somptueux mais un absent de taille pour ce « serial » à gros budget : le technicolor ! ■

EN RELIEF :
« La créature du lac noir » : l'un des plus fascinants spécimens du bestiaire de l'horreur. Une créature amphibie qui hante les eaux d'une lagune amazonienne, et dont l'apparence cauchemardesque est désormais aussi célèbre que la face cadavérique du Monstre de Frankenstein !

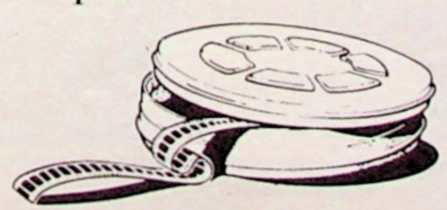


La Fondation Philip Morris pour le cinéma : des primes pour s'exprimer

Depuis 1977, Le Comité de Parrainage de la Fondation, Claude Chabrol, Robert Enrico, Georges Lautner, Daniel Boulanger, Claude Sautet pour ne citer que quelques noms, sélectionne et prime trois films par an dans le cadre de son action d'aide à la diffusion.

Ainsi chacun des films suivants : La communion solennelle (René Féret), Le chaînon manquant (Picha), La Drôlesse (Jacques Doillon), Au revoir, à lundi (Maurice Dugowson) ont reçu la somme de 150.000 F destinée à favoriser leur lancement publicitaire.

Chaque année, la Fondation Philip Morris démontre l'intérêt qu'elle porte au nouveau cinéma en général et au cinéma français en particulier. Huit des films primés sont des films français.



LA FONDATION PHILIP MORRIS POUR LE CINÉMA

adeli

HORRORSCOPE

FILMS SORTIS A L'ETRANGER

Etats-Unis

Annie
Réal. : John Huston. « Ray Stark/Columbia ». *Scén. :* Carol Sobieski. *Avec :* Albert Finney, Carol Burnett, Aileen Quinn, Bernadette Peters, Tim Curry.
• A l'origine, une bande dessinée, « Little Orphan Annie », l'histoire d'une jeune orpheline qu'un notable de la ville va aider à retrouver ses parents. Durant les années 30, la radio s'empare de ce thème adulé des foules et plus récemment, en 1977, le phénomène « Annie » devient une des plus célèbres comédies musicales de Broadway. En 1981, John Huston en tire un film à grand spectacle, magique et enchanteur, le plus cher de toute l'histoire du cinéma : $ 52 000 000 !

Firefox
Réal. : Clint Eastwood. « Warner Bros ». *Scén. :* Alex Lasher, Wendell Wellman, d'après le roman de Craig Thomas. *Avec :* Clint Eastwood, Freddie Jones, David Huffman.
• Le « Firefox MIG 31 » est un avion de guerre soviétique dont les pointes de vitesse atteignent jusqu'à 6 fois le mur du son. Pourvu d'armes nucléaires ultra-sophistiquées pouvant être actionnées par la seule pensée du pilote, il est la preuve indiscutable d'une avance technologique où, plus que jamais, le cerveau humain et la machine ne font qu'un. La mission de Clint Eastwood, envoyé en U.R.S.S. par le gouvernement américain, consiste à sauver le monde occidental de la menace rouge en volant, purement et simplement, le « Firefox »... Spécialiste ès effets spéciaux, John Dysktra a assuré la supervision des combats aériens entre engins futuristes.



John Carradine prête sa voix au Grand Hibou, l'un des personnages du « Secret de Nimh ».

Friday the 13th - Part III
Réal. : Steve Miner. « Frank Mancuso Jr./Paramount ». *Scén. :* Martin Kitrosser, Carol Watson. *Avec :* Dana Kimmel, Richard Brooker, Catherine Parks.
• A l'instar du n° 2 de la série *(Le tueur du vendredi)*, il convient de qualifier *Vendredi 13 n° 3* de remake et non de suite. En effet, l'action se déroule toujours à Crystal Lake, Jason est toujours vivant et le terrain de camping, resté ouvert malgré les deux précédents massacres, continue d'accueillir de jeunes vacanciers par l'odeur de mort alléchés. Steve Miner dirige pour la seconde fois consécutive la mise en scène, assisté de la même équipe technique, l'exception se situant, toutefois, au niveau des effets spéciaux et maquillages où Doug White (poulain de Stan Winston) tente de faire oublier au spectateur que Tom Savini et Carl Fullerton sont déjà passés avant lui. Aussi original et convaincant que puisse être son travail, il risque fort de se faire voler la vedette par le relief qui, selon certains critiques américains, n'a jamais été aussi judicieusement utilisé.

Jekyll and Hyde... Together Again
Réal. : Jerry Belson. « Lawrence Gordon/Jerry Belson Production ». *Scén. :* Jerry Belson, Michael Leeson, Monica Johnson, Harvey Miller. *Avec :* Mark Blankfield, Bess Armstrong, Krista Errickson.
• Les mésaventures plutôt burlesques d'un jeune docteur — Hyde malgré lui — que la fatigue et le surmenage vont amener par inadvertance à renifler une mystérieuse poudre blanche le transformant en punk assoiffé de... danse, hantant les discothèques de la ville !

The Pirate Movie
Réal. : Ken Annakin. « Joseph Hamilton International Productions ». *Scén. :* Trevor Farrant. *Avec :* Kristy McNi-





« House of the Long Shadows ».

chol, Christopher Atkins, Ted Hamilton.

• Adaptée d'un classique de l'opéra comique « The Pirates of Penzance » de Gilbert et Sullivan, cette comédie musicale mêlant rêve et réalité sur fond de flibusterie représente la production australienne la plus coûteuse jamais entreprise ($ 9 000 000).

The Secret of NIMH
Réal. : Don Bluth. Avec les voix de Dom DeLuise, Elisabeth Hartman, Derek Jacobi, John Carradine.

• Premier dessin animé de long-métrage d'un « ex » de chez Disney qui a fondé sa propre compagnie, sa propre équipe. 120 artistes, deux années d'efforts et un total de 1 500 000 dessins pour recréer l'univers du roman de Robert C. O'Brien, « Mrs Brisby and the Rats of NIMH », qui comporte en fait deux histoires s'imbriquant mutuellement. D'un côté, le laboratoire de NIMH (National Institute of Mental Health) où des rats utilisés pour des expériences sur l'intelligence sont devenus si intelligents qu'ils parviennent à s'échapper et créent une civilisation souterraine ; de l'autre, une souris, Mme Veuve Brisby, dont le logis risque, d'un moment à l'autre, d'être anéanti par un tracteur, fait appel aux rats évadés de NIMH pour lui venir en aide.

Raw Force
Réal. et scén. : Edward Murphy. « Ansor International Picture ». *Avec :* Cameron Mitchell, Geoff Binney, Jillian Kessner.

• Aventures dans une île de la mer de Chine où de jeunes protituées sont vendues à des moines dont l'alimentation à base de chair humaine leur permet de faire sortir les morts de leurs tombes...

Tempest
Réal. : Paul Mazursky. « Paul Mazursky Production ». *Scén. :* Paul Mazursky, Leon Capetanos. *Avec :* John Cassavetes, Gena Rowlands, Susan Sarandon, Vittorio Gassman.

• Le nouveau film de Paul Mazursky (qui est aussi son plus coûteux : $ 13 000 000) est librement adapté de la comédie-féérie de W. Shakespeare « La tempête » : le magicien Prospero y est remplacé par un architecte de renommée internationale (J. Cassavetes) qui, fatigué par les multiples pressions de la vie moderne et aspirant à un peu de fantaisie et de magie, s'évade avec sa fille vers une île grecque. Un film aux magnifiques effets visuels salué par les critiques américains.

Zapped
Réal. : Robert J. Rosenthal. « Apple/Rose Production ». *Scén. :* R.-J. Rosenthal, Bruce Rubin. *Avec :* Scott Baio, Willie Aames, Felice Schachter.

• Dans le laboratoire d'un lycée, alors qu'un élève utilise ses connaissances scientifiques pour faire pousser de la marijuana, survient un accident de manipulation dégageant une épaisse fumée mauve... aux étranges bienfaits télékinésiques. Pas de vengeance horrible à la *Carrie*, ni de manipulations ténébreuses et sanglantes *(Furie)*, mais une mise à profit humoristique de ces pouvoirs surnaturels ici source de réussite scolaire et sentimentale. *Zapped* bénéficie d'effets spéciaux visuels signés Robert Blalack *(Wolfen, La féline)* et de scènes spectaculaires réalisées à Magic Mountain, un parc d'attractions de Los Angeles célèbre pour ses immenses et violents roller-coasters.

FILMS TERMINES

Etats-Unis

Psycho II
Réal. : Richard Franklin. « Universal/Oak Media Development ». *Scén. :* Tom Holland. *Avec :* Anthony Perkins, Vera Miles, Meg Tilly, Robert Loggia.

• C'est la première fois dans les annales du cinéma qu'une suite est réalisée 22 ans après l'original. C'est la première fois également que des têtes d'affiche incarnent à nouveau les mêmes personnages près d'un quart de siècle plus tard (seul John Gavin, maintenant ambassadeur des Etats-Unis au Mexique, n'a pu reprendre son rôle). Restée intacte, l'effrayante demeure perchée sur la colline, et qui continue par ailleurs de fasciner les visiteurs des studios Universal, s'est remise à vivre : son propriétaire, Norman, libéré de l'asile psychiatrique l'habite à nouveau... Il porte toujours la même veste (que l'on a retrouvée dans l'immense garde-robe d'Universal) et son esprit n'est plus aussi innocent. Maintenant, il *sait* qu'il est dangereux...
L'australien Richard Franklin *(Patrick, Roadgames)* assure la mise en scène. Un choix du producteur Bernard Schwartz se justifiant tout à fait lorsqu'on sait que Franklin, étudiant en cinéma à l'université, s'était spécialisé dans l'œuvre du grand « Hitch ».

France

La morte vivante
Réal. : Jean Rollin. « ABC ». *Avec :* Françoise Blanchard.

• Disposant cette fois-ci du plus important budget depuis le début de sa carrière, Jean Rollin vient d'achever le tournage d'un nouveau film fantastique qui suit les pérégrinations d'une jeune femme ressuscitée. Celle-ci réapprend à vivre grâce au soutien moral et au sang frais que lui fournit une amie dévouée.

Italie

La coscienza/The Force of Evil
Réal. et scén. : Vittorio Salermo, Ernesto Gastaldi. « Welcome Film ». *Avec :* Mara Maryl, Gerardo Amato, Martine Brochard.

• A sa mort, un homme laisse à sa famille une fortune considérable. Commence alors le partage des biens entre les cinq héritiers. Ceux-ci s'aventurant un jour dans une forêt afin d'en discuter la division se retrouvent pris au piège d'une force diabolique dont l'acharnement n'a d'égal que la cruauté.

Zeder
Réal. : Pupi Avati. « Ama Cinematografica ». *Avec :* Gabriele Lavia, Anna Canovas, John Stacy.

• L'histoire d'un jeune couple dont l'existence est liée à de mystérieux événements qui se déroulèrent en 1956 dans une petite ville de France.

Gilles Polinien

TRIESTE 82



« A travers les ronces vers les étoiles » (« Tcherez ternii k sviozdam ») de Ritchard Victorov, spécialiste soviétique du cinéma de science-fiction.

C'est le 10 juillet dernier que la 20e édition du Festival Internazionale del Film di Fantascienza *a ouvert ses portes à Trieste pour une compétition d'une semaine. Au cours de celle-ci allaient s'affronter des films venus de douze pays différents, devant le public bien sûr, qui remplissait chaque soir la vaste cour intérieure du château San Giusto, mais aussi devant un jury international, présidé par une figure prestigieuse du monde de la science-fiction : Forrest J. Ackerman.*

Nous ne reviendrons pas sur plusieurs films déjà critiqués dans nos pages, tels Survivor *(qui obtint le Grand Prix),* Mutant, Malevil, Litan, *etc... En revanche, Trieste nous a offert quelques révélations dignes d'intérêt en provenance des pays de l'Est et du Japon.*

L'URSS d'abord, avec A travers les ronces vers les étoiles *de Ritchard Victorov, long film de science-fiction (146 mn) à résonnance écologique, en deux parties : au début de la première, un vaisseau spatial terrien trouve dans l'espace un autre vaisseau, extra-terrestre celui-ci, à la dérive, contenant des corps. L'un d'eux, une jeune femme, Nia, est encore en vie. Ramenée sur Terre, où elle ne tarde pas à donner la preuve de dons surhumains, elle est recueillie dans la famille du chef de l'expédition. Humour, tendresse et sensibilité se mêlent dans le récit de cet apprentissage de la vie terrienne par la jeune Nia, toute de charme et de naïveté, mais que semble baigner une sorte d'aura. Tandis que se clôt la première partie, un message de détresse parvient de la planète de Nia, Dessa, appelant les Terriens au secours. Ceux-ci, dans la seconde partie, arrivent, accompagnés de la jeune femme, sur une planète ravagée par la pollution, nantis de moyens permettant de supprimer celle-ci, laquelle a contraint la population à s'enfermer dans des cités closes, sous-terraines. Mais est-ce vraiment la volonté du gnome tyrannique qui règne sur Dessa, et les Terriens ne sont-ils pas tombés dans un redoutable piège ?*

Bien qu'un peu inégal, le film séduit par maints aspects, notamment par la variété de ton et, malgré des longueurs, s'avère une variation intelligente sur quelques thèmes d'actualité, sinon de toujours. Nous sommes loin ici des débauches d'effets spéciaux souvent destinés à masquer le vide cinématographique aussi bien qu'intersidéral. Et si, vers la fin, certains aspects peuvent paraître manquer de finesse, on est frappé par une approche poétique souvent absente des traitements habituels de ce genre de sujet. Par ailleurs, le film a l'intelligence d'éviter la mièvrerie — contrairement à toute attente, l'astronaute et l'extra-terreste ne tombent pas dans les bras l'un de l'autre. Les sentiments, dépeints avec une relative finesse, nous montrent l'éveil d'une certaine forme de pureté à un monde qui la dépasse en dépit de ses pouvoirs supérieurs ; et, s'il y a naïveté, c'est avec une fraîcheur sympathique et tout à fait adaptée au thème général de l'œuvre. C'est ici une autre vision de la science-fiction qui nous est offerte, fort différente de celle à laquelle nous a habitués le cinéma occidental : les centres d'intérêt sont déplacés, comme les valeurs. Il y a d'autre part, un message politique, et nombre de sous-entendus, imperceptibles pour nous comme tels, sont autant de traits satiriques, inspirés par la société soviétique actuelle, de l'aveu même de ceux qui, venant d'URSS, ont vu le film — lecture au second degré à laquelle nous sommes peu sensibles et qui même, parfois, peut faire paraître un peu lourds des éléments du discours privés pour nous de sens. Au premier abord, on est décontenancé par la lenteur générale de l'œuvre, et puis, peu à peu, on se laisse séduire et l'on s'aperçoit que cette autre manière de science-fiction n'est pas moins intéressante que celle à laquelle nous sommes accoutumés et possède ses charmes : comptons au nombre de ceux-ci Elena Metiolkina, nouvelle venue dans le cinéma soviétique, mais dont la jeune carrière s'auréole d'ores et déjà de l'Astéroïde d'Argent que lui ont valu à Trieste la sensibilité et la grâce dont elle fait preuve dans le rôle de Nia.

Révélation plus surprenante encore, le film tchèque Il y a quelque chose dans l'air, *fable humoristique sur le thème du voyage dans le temps : Alice apprend par hasard que son grand-père, le professeur Rudolf Jenik, n'est pas mort, comme sa grand-mère l'avait laissé croire, en 1946, mais n'était tout simplement jamais rentré chez lui, un jour qu'il était sorti pour une banale promenade. Une fugue ? Tout le laisse à croire jusqu'à ce qu'un personnage remette un jour à la jeune fille un dossier contenant les travaux du-dit grand-père sur un accélérateur temporel. Les reprenant, le petit ami d'Alice, étudiant en physique, reconstitue l'appareil et nos deux tourtereaux de partir à la recherche du grand-père en 1946. Ils le retrouvent, le suivent — passons sur l'amusant embroglio des situations créé par un scénario fort habile d'un bout à l'autre du film — et le jour de la soi-disant disparition... l'enlèvent pour le ramener à la grand-mère. Ou comment le futur explique le présent. Tout s'arrange se dit-on d'abord, tout en pressentant quelque chose de louche. Et c'est alors que poussant jusqu'au bout les conséquences de cette histoire au démarrage un peu lent, d'amusante qu'elle était, la fable devient tragi-comique et émouvante. Certes, Alice est heureuse tout autant de retrouver un grand-père qu'elle n'avait jamais connu que de ramener celui-ci à sa grand-père qui n'a jamais pu se consoler complètement de cette disparition. Mais passés les premiers moments d'une situation rocambolesque qui ne manque pas d'alimenter les ragots du voisinage — la vieille dame qu'on ne cesse de voir en compagnie d'un homme d'âge à peine « mûr » ! — toute une résonnance humaine se glisse subrepticement dans l'intrigue. Quel bonneur est possible pour ce couple qui se retrouve, l'un brutalement face à une épouse âgée qu'il avait quittée jeune, l'autre plutôt vieille et trop habituée à son absence pour jouer devant cet homme la comédie d'un amour désormais impossible ? La solution : qu'il retourne dans le temps. Mais ce n'est pas le désir d'Alice et... Rudolf Jenik n'est-il pas prisonnier d'un devenir qui a fait qu'après sa disparition en 1946, trente-cinq années se sont écoulées dans lesquelles il n'a pas sa place ? Sous ses aspects légers,* Il y a quelque chose dans l'air *est peut-être le premier film qui, délaissant l'aventure au sens strict, atteint, sur le thème du voyage dans le temps, un tel niveau de réflexion philosophique et humaine : frôlant parfois la farce, il oscille entre un humour souvent efficace et des implications à la limite*

du tragique. Ainsi le climat et la situation dérivent-ils insensiblement au point de nous induire à nous poser des questions, la dernière n'étant plus, contrairement à l'habitude, « le voyage dans le temps est-il possible ? », mais : « est-il souhaitable ? ». Réflexion sur la vie, la vieillesse et le temps qui passe, teinté de cruauté jusque dans ses aspects amusants, Il y a quelque chose dans l'air *prend ainsi les allures d'un conte voltairien dont on ressort ému et quelque peu ébranlé.*

Le Japon, avec Tenkosei, *a offert au Festival de Trieste une histoire gentille et fraîche : deux adolescents à l'heure de la puberté, un garçon et une fille, échangent leur esprit à la suite d'une chute dans un escalier. Ainsi la fillette, dans le corps du garçon, se trouve obligée d'aller vivre comme lui chez les parents de celui-ci, et vice-versa, chacun se mettant à exister dans la physiologie de l'autre tout en conservant ses propres vérités psychologiques. C'est l'âge où l'on commence à s'affirmer avec les armes de son propre sexe, tout en connaissant les premières réelles approches avec l'autre. Et puis, à quoi bon essayer de faire croire cette histoire ahurissante à quiconque ? On imagine à quoi tout cela peut donner naissance... C'est léger mais d'une naïveté sans excès et par-là même souvent émouvante, et amusante en même temps. Tout s'arrangera de la façon qu'on attendait, mais ici le suspens n'est pas de rigueur. Il s'agit de distraire, non sans réfléchir, et cela fonctionne souvent à merveille, car, déjà bien étudiées, les situations sont rendues plausibles par l'efficacité des deux jeunes comédiens — la fillette en particulier — qui parviennent à être convaincants dans leurs personnages « androgynes ». En un mot, un bon divertissement qui là encore, sous le couvert de la drôlerie, énonce — ou dénonce ? des choses parfois très sérieuses.*

Que dire en revanche de La saga de Madiana *(Belgique) qui, dans l'intention de nous entraîner, en Islande, à la recherche de l'entrée vers le centre de la Terre à laquelle fait référence Jules Vernes, ceci grâce à l'esprit d'une médium, distille un long ennui malgré la valeur poétique et documentaire des images ?*

Parmi les courts-métrages, il convient d'en distinguer trois : le très humoristique Moto Perpetuo *de Bela Vajda (Hongrie), plein d'invention et d'humour. La France s'est ailleurs signalée avec* Dakini, *de François Poulle, qui nous conte l'histoire d'une obsession — orinique ou réelle ? — par le seul jeu d'un diaporama, la profondeur et le mouvement n'étant rendus que par une bande-son soigneusement étudiée : tentative audacieuse, presque casse-cou, qui fonctionne cette fois très bien. A noter également* L'apprenti Solaire, *de Yann Piquer (France), fort réussi sur le plan visuel, mais auquel on peut reprocher de n'être qu'une succession d'effets chimiques et photographiques aux prétentions purement picturales. Cela lasse vite, et finalement, n'a pas grand chose de fantastique.*

*Enfin, agrémentant une table ronde fort intéressante sur le thème « Du livre au film », la rétrospective de Trieste comportait cette année des films tirés d'œuvres littéraires. Ainsi nous a-t-elle permis, à côté d'un ou deux ratages spectaculaires, de retrouver quelques films bien lointains dans nos souvenirs (*1984 *de M. Anderson) ou des classiques du genre (*Frankenstein *de J. Whale,* Things to Come *de W.-C. Menzies,* Destination Moon *de I. Pichel,* The Thing *de Howard Hawks, etc...).*

Bertrand Borie

REST IN PEACE

PATRICK MAGEE : décédé le 14 août 1982 à 58 ans seulement. Patrick Magee demeurera dans nos mémoires comme l'un de ces meilleurs acteurs de composition rencontrés fréquemment au détour d'un scénario fantastique et dont le talent à toute épreuve renforça brillamment maints génériques du cinéma britannique. D'abord acteur de théâtre, il fut un éblouissant Marquis De Sade dans la pièce de Peter Weiss : *Marat-Sade* qui devait lui valoir en 1965 à Broadway un Tony Award (l'Oscar du Théâtre) ; il appartenait alors à la Royal Shakespeare Company.

Venu au cinéma en 1960 où il se fit remarquer en tant que gardien de prison dans *The Criminals (Les Criminels)* de Joseph Losey, il devait ensuite, à la cadence de 3 ou 4 films par an, évoluer fréquemment, entre autres, dans le Fantastique, mettant sa rugueuse et inquiétante personnalité au service des rôles les plus divers, sous la direction des meilleurs réalisateurs. Ainsi, dans *The Mask Of The Red Death (Le masque de la mort rouge)*, tournée en 1964 en Grande-Bretagne par Roger Corman, Magee est transformé en torche vivante, victime de la vengeance du nain qu'il avait humilié ; dans *The Skull (Le crâne maléfique)* de Freddie Francis (1965), il est un médecin légiste, et un autre docteur auprès de Boris Karloff dans *Die, Monster, Die*, de Daniel Haller (1965). Après avoir repris à l'écran, sous la direction de Peter Brook, son rôle dans la version filmée de *Marat-Sade* (1967), et outre sa participation à quelques prestigieuses productions telles que *Cromwell*, *King Lear*, *The Trojan Women*, *Galileo* ou *Barry Lyndon*, il a incarné l'écrivain torturé ainsi que sa femme par les féroces protagonistes de *A Clockwork Orange (Orange mécanique)* de Stanley Kubrick (1971). Puis, dans *Demons Of The Mind*, de Peter Sykes, il redevient un médecin (un disciple de Mesmer cette fois) mêlé à une étrange affaire de malédiction ancestrale tandis que *Asylum* (Roy Ward Baker, 1972) en fait la victime des tueurs mécaniques fabriqués par Herbert Lom. Dans *Tales From the Crypt (Histoires d'Outre Tombe)* de Freddie Francis (1972) il dirige un groupe d'aveugles assouvissant une vengeance horrible contre leur tortionnaire, et *And Now The Screaming Starts* (Roy Ward Baker, 1973) le retrouve avec Peter Cushing mêlé à une malédiction familiale dont la vedette est une main coupée. Ce qui prouve qu'il a contribué souvent à l'excellence du film d'épouvante britannique de cette glorieuse époque.

Quoique s'adonnant souvent à sa passion première, le théâtre, il n'a pas délaissé l'écran, bien que ses apparitions se soient espacées ces dernières années. Il incarne un officier russe dans *Telefon (Un espion de trop)*, remarquable scénario fantastico-politique réalisé par Don Siegel en 1977, et le vieux père Bronté dans le film sur les célèbres sœurs dirigé par André Techiné en 1979, en double version, anglaise et française. On retrouve encore Patrick Magee dans le médiocre *Dr Jekyll et les femmes* de Walerian Borowczyk (1980) où il devient fou en assistant au viol de sa fille, et dans *The Black Cat (Le chat noir)* de Lucio Fulci (1981) il incarne le spirite démoniaque aux prises avec le maléfique matou. On l'a revu enfin dans un rôle très bref du dernier sketch de *The Monster Club* (Roy Ward Baker, 1981). Un palmarès suffisamment éloquent, que les spectateurs de tous ces films auront apprécié à sa juste valeur et dont on regrettera qu'il se soit arrêté si prématurément.

Autre décès à signaler : celui du réalisateur Alberto Cavalcanti (1897-1982), dont la carrière étrange, peu quantitative malgré la longueur de son existence, est surtout à nos yeux valorisée par sa participation au grand classique du film à sketches d'épouvante (demeuré le modèle du genre) : *Dead Of Night (Au cœur de la nuit*, 1946), participation majoritaire puisqu'il a réalisé les sketches des enfants-fantômes et du ventriloque (celui-ci, avec Michael Redgrave, étant le plus percutant), ainsi que les séquences de liaison. Si l'on ajoute qu'il supervisa le travail des autres co-réalisateurs, on peut donc lui attribuer la paternité d'une œuvre qui a marqué une date dans l'histoire du film fantastique.

P.G.

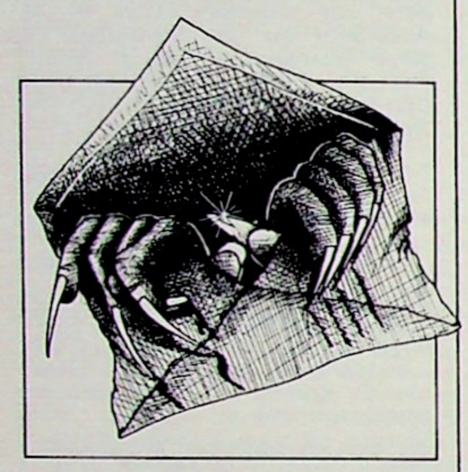


Patrick Magee dans un rôle mémorable : celui de M. Alexandre, la victime d'Alex (Malcolm McDowell) dans « Orange mecanique » de Stanley Kubrick.

COURRIER DES LECTEURS

La lecture du dernier numéro de l'E.F. m'a conféré énormément de plasir.
D'ailleurs, je n'ai pas hésité un instant à parcourir 20 km en stop pour pouvoir me le procurer ! Ce numéro 25 — auquel vous avez apporté beaucoup de soins — est un petit chef-d'œuvre. Non content d'avoir bénéficié d'une très bonne présentation, il rassemble une foule d'interviews très intéressantes et d'articles divers très enrichissants. On peut dire que pour ce dernier numéro, vous avez mis les petits plats dans l'Ecran (Fantastique, bien sûr !). J'apprécie les nouvelles rubriques comme « Cinéflash », « Vidéo-fantastique » etc. En ce qui me concerne, je souhaiterais que chaque film critiqué soit accompagné de son affiche (cf. *l'Epée sauvage*). Je pense que la suppression de la rubrique « Films sortis à Paris » au profit de l'élargissement de « Sur nos écrans » permettrait une plus grande approche des films critiqués. J'attends avec une impatience fébrile l'E.F. *mensuel*, et j'espère que cette innovation (qui sera concluante) sera appréciée par la totalité de vos lecteurs ».

Jean-Pierre Tabone, 13702 Fos-sur-Mer



« A l'annonce de votre nouvelle formule mensuelle, je m'empresse de vous écrire pour vous communiquer mon enthousiasme et vous faire une ou deux propositions nouvelles.
Tout d'abord, je tiens à vous féliciter de l'évolution de l'Ecran Fantastique que je suis depuis le n° 20 et qui se renouvelle sans cesse, ce qui à mon avis est le propre d'un journal moderne et qui vous permet de toujours vous remettre en question. A ce propos, je dois dire que le n° 25 (le dernier en date) est d'une richesse et d'une variété immenses. Il faut aussi féliciter l'actualité qui est au rendez-vous depuis ces derniers mois et se réjouir de l'admission au Festival de Cannes d'œuvres que l'on peut qualifier de fantastiques (*Britannia Hospital*, *E.T.*).
L'étude des effets spéciaux par leurs créateurs est une rubrique très intéressante à poursuivre dans les numéros à venir. Par contre, je voudrais m'élever contre l'article consacré à *L'Epée sauvage* et incitant le public à visionner ce film, totalement injustifié. En effet, il ne mérite aucune palme ni éloge, étant donné la faiblesse du scénario, le manque de rigueur du montage, une direction d'acteurs inexistante et des effets spéciaux assez simplistes. Il me semble que *L'Epée sauvage* n'annonce pas du tout le renouveau de l'Heroic-Fantasy, et qu'il faudra sans doute attendre *The Beastmaster* de Don Coscarelli pour démarrer ce mouvement.
J'espère que la mensualisation sera une réussite et que la formule de ce numéro 25 sera à peu près préservée, car la revue a trouvé sa meilleure voie. Pour l'améliorer, je vous propose d'y ajouter des encarts fiche technique sur 8 films fantastiques parus dans le mois ; à ce sujet, il serait intéressant de faire un sondage auprès des lecteurs... ».

Christian Martin, 13240 Septèmes

PETITES ANNONCES

Les petites annonces de l'Ecran Fantastique sont gratuites et réservées à nos abonnés.

VENDS fanzines (« Peeping Tom », « Jonathan », etc.), « Ciné-Revue » (1975 à 1978) et dict.-mondial des comédiens. Philippe Rège, 215, cité du Moulin à vent, Bt C, 63370 Lempdes.

CHERCHE correspondant(e) passionné(e) de SF et fantastique pour échange d'idées et contacts. Patrick Russo, Le Miramar, Voie Romaine, 20137 Porto-Vecchio. Corse.

VENDS affiches de films d'horreur. Liste contre enveloppe timbrée. Olivier Polvèche, 20, rue Uriane Sorriaux, 62300 Lens.

ECHANGE tout documents, photos *Star Wars* contre fiches cinéma « Première » et bd de SF. Achète livre du film, ed. Hachette. Xavier Hocq, 27, rue Lord Cornwallis, 80000 Amiens.

ACHETE comics américains (Warren, Marvel, etc.). Frédéric Taupin, 0, rue des Bassvers, Escardenville-sur-Eure 27490.

Radio Fantastique

Chaque mardi de 22 h à 24 h, Robert Schlockoff anime sur CAROL FM (94,8 mh) l'Ecran Fantastique, le magazine radiophonique consacré au cinéma d'épouvante et de SF. Dans le cadre des émissions du mois d'octobre sont prévus des dossiers sur Jerry Goldsmith (le 5), le Festival de Sitges (le 12), *Poltergeist* et *Star Trek 2* (le 26). Miklos Rosza sera l'invité en direct pour l'Ecran Fantastique le 19 octobre à partir de 22 h.

RECHERCHE tout matériel sur le cinéma fantastique ainsi que des anciens fanzines. A paraître, début octobre, nouveau fanzine, « Spectrum », consacré au cinéma fantastique. Didier Rosell, Bât. A, 1, rue des Brûlis, 91430 Igny.

RECHERCHE l'« Avant Scène du Cinéma » n° 1 à 140, l'Anthologie du cinéma tome 1 & 2. Gerald Martin, 24, rue Louis Munier, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : (8) 382.28.10.

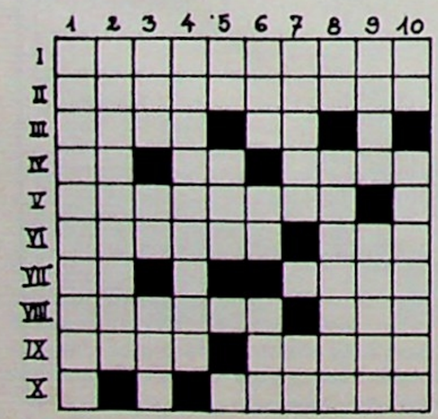
AUTEUR SF et fantastique recherche contacts professionnels. Jean-Pascal De Couespel, Pont-Er-Gal, 56000 Plescop.

CHERCHE personnes possédant le film *Alien* ou *La guerre des étoiles* en S-8, et affiches des mêmes titres. Patrick Del Bano, 57, rue de la Croix Rousse, 69800 St-Priest. Tél. : 820.91.42.

ANCIENS NUMEROS de l'Ecran Fantastique (saison 1973-1974) : N° 3 (les Festivals. 15 F), n° 4 (Claude Rains, José Mojica Marins. 12 F), n° 5 (les vampires à l'écran. 8,50 F), n° 6 (Charles Laughton. 9 F), n° 7 (entretien avec Jack Arnold, Sax Rohmer. 9 F). Frais de port : 12 F. Toute commande : L'Ecran Fantastique, 9, rue du Midi, 92200 Neuilly.

A VENDRE films super-8 : *Le masque du démon* (v.f. intégrale, sonore, 600), *Prophécie le monstre* (v.f., sonore, couleurs, 250 m), *La guerre des mondes* (v.f., sonore, couleurs, 250 m), *La submersion du Japon* (v.f., couleurs, sonore, 180 m), *Les volcans* (v.f., couleurs, sonore, 300 m) et 7 films de 120 m chacun de dessins animés de W. Disney. Jean-Louis Bouvier, 37, rue Galliéni, 92240 Malakoff, tél. : 655.44.47 (le soir).

MOTS CROISES N° 1 :
par Jean-Claude Romer



HORIZONTALEMENT

I. Proche de Faust.
II. Pierre Richard, dans *Le distrait*, en commettait plus d'une.
III. Selectionne. Comédienne qui incarne l'héroïne des *Yeux sans Visage* (initiales).
IV. Metteur en scène de *La Mandragore* et *Histoires Extraordinaires* (initiales). Divinité égyptienne. Incarnée par Nastassia Kinski.
V. Instruments de musique utilisés par *Les Espions* (1957. H.-G. Clouzot).
VI. Au cabaret, c'est un habitué. Sans mélange.
VII. Partie de loto. Clés en vrac.
VIII. Rouges, pour Harry Kumel. Moitié de caiman.
IX. Déesse. Film de David Schmœller (1978).
X. Une décision pour les Vampires de Polanski.

(Solution dans notre prochain numéro).

VERTICALEMENT

1. Deux Maria s'y affrontaient.
2. Décrites dans *La Nuit des Morts-Vivants* et dans *Massacre à la tronçonneuse*.
3. Qualifie Kong en France. Un début pour Alice. Pour Dracula, le sang c'est cela.
4. Peuvent être de la Nuit, de l'Enfer ou de l'Apocalypse.
5. Partie d'Abraham. Entendu fréquemment dans un film d'épouvante.
6. C'est presque l'Eden. Lettres de Nosferatu. Ne pourrait que s'opposer aux expériences du Docteur Moreau.
7. Demeura. En Amérique, le fantastique l'est sûrement.
8. Un peu d'irrationnel. En 1859, Charles Darwin s'interrogeait sur leur origine.
9. Capables de vous trahir à votre insu. Dans le premier *Frankenstein*, le Monstre ne possédait pas celui de la parole.
10. Début et fin d'exorcisme. Son cri fut poussé, grâce à Jerzy Skolimowski, en 1977.

NOVEMBRE 1982
12e Anniversaire du Festival International de Paris du Film Fantastique et de Science-Fiction

Le Festival International de Paris
du Film Fantastique et de Science-Fiction,
organisé sous le haut patronage
du Secrétariat d'Etat à la Culture,
du Centre National de la Cinématographie,
et de la Ville de Paris
aura lieu, pour sa douzième année consécutive,
à Paris, au GRAND REX (2 800 places),
du 12 au 22 novembre 1982.

Le Festival présentera
des longs métrages inédits en compétition,
des avants-premières mondiales
en présence des réalisateurs,
des sections informative et rétrospective,
et des courts métrages de différents pays,
dans les catégories Epouvante,
Science-Fiction, Merveilleux.

Les projections auront lieu tous les soirs
dans la grande salle du Rex, de 20 h à 24 h.
Tous les films sont différents
et ne seront présentés qu'une seule fois.

Les spectateurs intéressés peuvent s'inscrire
dès à présent, en remplissant la fiche
d'inscription figurant au verso de cette page.
Pour toute demande de réponse individuelle
prière de joindre une enveloppe timbrée.

**12e FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS
DU FILM FANTASTIQUE ET DE SCIENCE-FICTION**

Secrétariat : 9, rue du Midi. 92200 Neuilly. France
(tél. : 745.62.31)



12e FESTIVAL INTERNATIONAL DE PARIS DU FILM FANTASTIQUE

12 au 22 novembre 1982 au GRAND REX (Paris 2e)

FICHE D'INSCRIPTION

Cette fiche (réservée aux spectateurs de province) à remplir vous permettra la réservation d'un abonnement complet au prochain Festival (Prix : 300 F). Le carnet d'abonnement vous sera ainsi délivré sur place, au REX (Mº Bonne-Nouvelle), jusqu'au 12 novembre, 15 h (ne pas joindre de règlement à ce bon ; il s'effectuera exclusivement sur place). Pour les spectateurs de Paris, les abonnements seront mis en vente au REX à partir du 1er octobre.

NOM, PRENOM : ....

ADRESSE : ....

....

AGE : ....

Désire réserver : .... abonnement(s) au prochain Festival de Paris.

Je viendrai le chercher sur place, au Rex, avant le 12 novembres, 15 heures (au-delà de cette heure, il ne sera plus réservé).

Date, signature :

A compléter et à retourner au :
Festival du Film Fantastique, c/o L'Ecran Fantastique, 9, rue du Midi, 92200 Neuilly.



VOUS DONNE RENDEZ-VOUS LE 2 NOVEMBRE

BULLETIN D'ABONNEMENT

à adresser avec le règlement correspondant à :
MEDIA PRESSE EDITION
92, Champs-Elysées, 75008 PARIS - Tél. : 562.03.95

CADEAU
à tout abonné(e)
Un magnifique poster couleurs
(format : 40 × 55)
réalisé par J. GASTINEAU
(joint à l'envoi du premier numéro)



Nom de l'abonné(e) :

....

Adresse : ....

....

Code Postal .... *Ville* ....

Je souscris ce jour un abonnement à **L'ECRAN FANTASTIQUE,** à compter du prochain numéro.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition »

Abonnement : France Métropolitaine : 11 nos : 170 F
Europe : 195 F. Autres pays (par avion) : nous consulter

Anciens numéros : Nº 1 à 21 (Nº 4 épuisé) : 17 F l'exemplaire
Nº 22 et suivants : 20 F l'exemplaire.
Frais de port France : 1,60 F par exemplaire
Europe : 3,30 F par exemplaire.
Autres pays (par avion) : nous consulter.

Pour toute demande de renseignements, joindre une enveloppe timbrée.

Diffusion : Messageries Lyonnaises de Presse. - Composition : Compo 60 - Imprimerie de Compiègne. Dépôt légal : 4e trimestre 1982.



POLTERGEIST

dans notre
prochain numéro


GASTINEAU